



# big.N

Ausgabe 4/2000

Für alle Nintendo-Besitzer

MEGATEST!

## Pokémon STADIUM

**Hydro Thunder**  
Racing hart am Limit!

**Tony Hawk's Skateboarding**  
Wahnsinn auf vier Rädern!

**International Track & Field**  
Schweißtreibendes Vergnügen!

Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



**big.N Leser-Awards**  
Wählt die besten Spiele für N64 und Game Boy Color.  
Preise im Wert von mehr als **25.000** Mark zu gewinnen!!!

Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N

### big.B0Y

Für alle Game Boy Color-Besitzer

Getestet

**RAINBOW SIX**  
Terroristenhitz der Extraklasse!

**MAGICAL TETRIS CHALLENGE**  
Hoch stapeln mit Disney!

Angespielt  
**SPIROU**  
Comic-Spaß aus Frankreich!

**AZURE DREAMS**  
Eroberer den Turm der Monster!

**ABGEFAHREN!**  
**JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000**

PLUS!

20 Seiten Game Boy als Heft im Heft

AUSSERDEM IM TEST

GAME & WATCH GALLERY 3 • ECW HARD-CORE REVOLUTION • TONY HAWK'S PRO SKATER • BARBIES MEERESABENTEUER • CATZ • DOGZ • DIE MASKE DES ZORRO • BOX CHAMPIONS • WINGS OF FURY • TOY STORY 2 • SPEEDY GONZALES • BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4 • TIGER WOODS PGA TOUR 2000



Besuchen Sie unsere Shops

# GAMESTORIE

Seit über 7 Jahren  
Zuverlässig und schnell

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal

40211

Düsseldorf

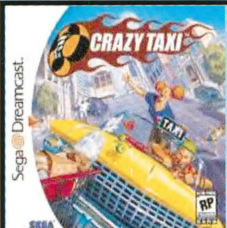
Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

## Sega Dreamcast

ECW PAL uncut	99,90
Rayman 2 dt.	99,90
Red Dog dt.	99,90
TombRaider 4 dt.	99,90
Omikron N.Soul dt.	99,90
SoulCalibur dt.	99,90
S.ReaverPALuncut	119,90
ShadowmanPALunc.	119,90
NBA2K dt.	99,90



Crazy Taxi  
für DC dt.  
99,90

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!

Unser Dankeschön für jeden  
Kunden. Zu jedem bestellten  
Spiel, gibt es eine Spielebox  
!!! GRATIS !!!

Auch in unseren Ladenlokalen  
in Düsseldorf und Essen gültig.

N 64 Spiele-Box

2.90 DM /Stück



Art.-Nr. 428529

Aufbewahrungsbox  
für N 64 Spiele-Modul  
und Anleitung

TOPHIT !!

TOPHIT !!

TOPHIT !!

**POKEMON STADIUM**  
inkl. Transfer PAK  
deutsch - 139,90

**DAIKATANA**  
PAL uncut  
114,90

**RIDGE RACER**  
deutsch  
114,90

TOPHIT !!

TOPHIT !!

TOPHIT !!

**TONY HAWK SKATER**  
deutsch  
109,90

**WIN BACK**  
PAL uncut  
114,90

**TRACK & FIELD**  
deutsch  
114,90

## N64-Spiele

Bass Hunter 64 dt.	109,90
Command&Conq. dt.	109,90
DukeNukem Z.H.dt.	129,90
F1 Racing Champ.	119,90
JetForceGemini dt.	109,90
Roadsters dt.	99,90
TopGearHyperbike dt	109,90
RoadRash 64 dt.	119,90
Worms Arm. dt.	114,90

## N64-Sonderpreise

Carmageddon 64	69,90
F1 Racing Sim 2 dt.	49,90
Fighting Force 64 dt.	89,90
MonsterTruckMad.dt.	69,90
Ready2Rumble dt.	89,90
SouthP.Chef luf. dt.	69,90
TonicTrouble dt.	49,90
Turok2 e.PAL	49,90
Xena War.Princ. dt.	69,90

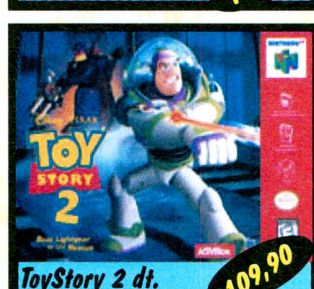
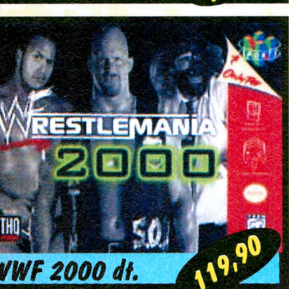
## N64-Zubehör

4 MB Erw.(org.)	39,90
Pad (versch.Farben)	59,90
Rumble+Memo 1MB	39,90
Pad-Verl. (2m)	14,90
Memo 1MB	29,90
X-Ploder	99,90
Lenkrad + Pedale	119,90
Actionf. Diddy, Banjo, Wizpig mit Fahrzeug je Stck.	39,90



Telefon: 0201 / 77 72 35  
Fax: 0201 / 77 72 36

Bestellzeiten:  
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr  
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr



Telefonische Bestellannahme

0201 / 77 72 35

Ladenpreise können abweichen.

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.

Versandkosten 10,90 DM (inkl. NN Gebühr).



# POKÉMON™ STADIUM

► **Pikachu, Schiggy und Mauzi betreten die Nintendo 64-Arena!**



## Tests

### 68 ► Custom Robo



Roboterschlachten der ganz besonderen Art!

### 60 ► ECW Hardcore Revolution

Ob das neue Spiel aus dem Hause Acclaim mit der starken Konkurrenz mithalten kann?

### 64 ► Hydro Thunder



Rennspaß auf dem Wasser – Hydro Thunder, der Wave Race-Killer?

### 46 ► International Track & Field 2000

Knöpfchen drücken – schnell, ausdauernd und mit perfektem Timing!

### 50 ► Jeremy McGrath Supercross 2000

Ob sich die teure Superstar-Lizenz gelohnt hat?

### 66 ► NBA In The Zone 2000



Basketball, die 348ste – In The Zone hat harte Konkurrenz!

### 44 ► Rat Attack

Nach ständigen Verzögerungen beginnt endlich die Rattenjagd!

### 48 ► South Park Rally

Cartman, Stan, Kyle und Kenny brettern durch South Park!

### 38 ► Tony Hawk's Skateboarding

Der PlayStation-Megahit endlich auch auf dem N64!

### 42 ► Operation: WinBack

Mit halbjähriger Verspätung erscheint der Spionagehit auch in Deutschland!





## Rubriken

### 06 News

Die neuesten Infos aus der Welt des Nintendo 64 sowie alle Fakten und Gerüchte zum Dolphin!

### 10 Gamewatch

Eine bebilderte Kurzübersicht über die wichtigsten kommenden Neuerscheinungen!

### 32 Wertungssystem

Was denken sich die Kerle bei ihren Wertungen eigentlich?

### 70 Lesertests

Du bist bei einigen Wertungen nicht unserer Meinung? Dann gib' uns Kontra!

### 72 Posthütte

Onkel Tom beantwortet all eure Fragen!

### 76 Charts, Charts, Charts

Tabellen und Statistiken aus der ganzen Welt!

### 78 Redaktionscharts

Was spielt die Redaktion momentan am liebsten?

### 79 Serviceseite

Probleme mit Spielen? Deutsche Hotlines und unser kleiner Sprachführer helfen weiter!

### 80 Abo-Angebot

Als Abonnent verpasst du keine Ausgabe der big.N!

### 82 Nindex

Alle bisher getesteten Spiele mit den wichtigsten Infos im Überblick!

### 87 big.BOY

Das Game Boy-Magazin der big.N!

### 88 Nachbestellseite

Heft verpasst? Kein Problem – wir haben noch (fast) alle Ausgaben auf Lager!

### 106 Vorschau

Wir geben schon jetzt einen Einblick in die kommende Ausgabe!

### 106 Impressum

Wer ist für das hier eigentlich verantwortlich?

### 108 Spielkarten

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele.

## Features

### 12 Die big.N Leser-Awards

Jetzt bist du gefragt:  
Welche Spiele des vergangenen Jahres haben dich am meisten begeistern können?

## Previews

### 20 Ailyn Chronicles: The First Mage

Endlich richtiges Rollenspielfutter für das Nintendo 64?

### 26 Bomberman 64: The Second Attack

Ein wahrer Held sprengt sich durch!

### 29 Legend of the Sea King

Angeln mal ganz, ganz anders!

### 28 Mysterious Dungeon

Das nächste Rollenspiel steht am Start!

### 22 San Francisco Rush 2049

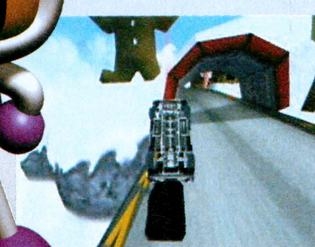
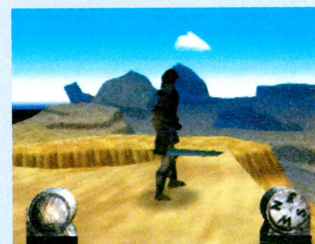
Neues Spiel, neues Glück?

### 23 Stunt Racer 3000

Rasen, bis die Reifen qualmen!

### 24 Turok 3

Der Indianer durchstreift wieder den Dschungel!



**big.BOY**  
Für alle Game Boy Color-Besitzer

Ab Seite  
87

Nintendo 64  
GAME BOY COLOR





## Bingo!

Da haben wir uns aber mächtig ins Zeug gelegt. Für unsere alljährliche Verleihung der Leser-Awards haben wir so viele Preise für euch aufgetrieben wie noch nie zuvor. Zu gewinnen gibt es weit über 100 Spiele für N64 und Game Boy Color, massig Hardware und haufenweise exklusive Überraschungen. Eine detaillierte Auflistung der Preise findet ihr in unserem großen Feature ab Seite 12. Der Gesamtwert der Verlosung beträgt über 25.000 Mark, was im Vergleich zum Vorjahr einer Steigerung von satten 150 Prozent entspricht. Da muss man schon wirklich Pech haben, um nicht zu den Gewinnern zu gehören!

Pech hatte übrigens auch Sony, als nach Auslieferung der PlayStation 2 in Japan zahlreiche Fehler bekannt wurden. DVD-Videos machten auch mit korrektem Regionalcode Schwierigkeiten, und die 8-MB-Memory Cards wurden gleich ganz zurückgerufen. Aber wer zählt eigentlich zu den Gewinnern? Sega sicher nicht, aber auch Nintendo macht im Moment noch keine gute Figur. Spielbares vom Dolphin gibt es erst im Herbst zu sehen, die neue Konsole selbst hierzulande erst 2001. Dafür rechnen wir Monat für Monat mit echten Knüllern für N64 und Game Boy Color, wie sie Bill für seine ominöse X-Box erst mal hinbekommen muss. Auch die streng geheimen Spiele, über die in Insider-Kreisen immer lauter gemunkelt wird, dürften spätestens zur E3 enthüllt werden. Aber wer weiß, vielleicht seht ihr ja schon in unserem Messebericht von der Tokyo Game Show in der kommenden Ausgabe den ein oder anderen sensationellen Screenshot...

In diesem Sinne

**Martin Mirbach &  
 Florian Seidel**

# News

## Ominöse Internet-Seite sorgt für Aufregung!

### Größte Werbekampagne der Videospielgeschichte?

Eine Homepage gibt derzeit Anlass zu heftigsten Diskussionen auf allen Fanseiten. Seit dem 9. Februar sorgt die Adresse [www.datadyne.com](http://www.datadyne.com) für rauchende Köpfe. Denn bekanntlich lautet der Name der Firma, gegen die Agentin Joanna Dark in *Perfect Dark* ermittelt, DataDyne. Nun handelt es sich bei dem Unternehmen im Internet ebenfalls um einen Industriekonzern, davon abgesehen ist die Seite erstaunlich informationslos und bietet Raum für Spekulationen. Handelt es sich tatsächlich um einen (brillanten) Werbegag von Rare? Einiges spricht dafür: Die IP-Adresse der Domain -216.32.18.189- liegt nur knapp über der der *Donkey Kong 64*-Page (216.32.18.185). Angeblich hingen in einigen amerikanischen Universitäten und Colleges Bewerbungszettel von DataDyne aus. Die Firma suche junge Menschen mit Computererfahrung, Selbstverteidigungskenntnisse seien hilfreich! In Zukunft sollten Busse zur "Rekrutierung" durch die Staaten fahren. Wer im April noch Zeit hat und sich selbst ein Bild machen möchte - hier ein paar Vorstellungstermine: 4. April San Jose University, 6. April Stanford University, 7. April University of San Francisco, 11. April Berkeley University of California.



◀ Eine Karriere bei diesem Konzern erscheint uns mehr als unwahrscheinlich.

## "Was hat er jetzt eigentlich gesagt?"

### Interview mit Chefentwickler von Resident Evil: Zero gibt Rätsel auf

Yoshiki Okamoto, Flagship-Designer und wohl der wichtigste Mann hinter der *Biohazard*-Serie stand für ein Interview mit dem japanischen Magazin Famitsu zur Verfügung. Obwohl dies recht lange dauerte und Okamoto-san durchaus nicht schweigsam war, gibt es jetzt mehr offene Fragen als zuvor. Der N64-exklusive Teil der umstrittenen und gefeierten Survival-Serie solle sich sehr am ersten Teil orientieren. "Die Stimmung wird ganz ähnlich wie damals sein, aber wir werden das Gameplay nicht zurückentwickeln, sondern etwas Besseres daraus machen." Soso, interessant! Auch über Rebeccas männlichen Begleiter, der auf zahlreichen Screenshots zu sehen war, gab es leider nichts Klärendes zu hören. Auf die Frage, ob der Charakter eine spielbare Figur sei, antwortete der Schöpfer der Serie mit ausweichender Rhetorik: "Angenommen,

die beiden hätten die gleichen Interessen, dann könnte ich mir gut vorstellen, dass sie sich gegenseitig aus der Patsche helfen." Auch über einen US/Europa-Release gibt es nichts Neues, aber andererseits müsste Capcom verrückt sein, sich diese Chance entgehen zu lassen.



▲ Ein neues Bild aus dem Zuglevel wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten.





Seite ► 08: Kirby

## Vier Räder und zwei Ohren!

### Der Pokemon New Beetle kommt!

Wir wissen ja schon lange, wie populär die *Pokémon* sind. Und wir haben schon viel Merchandising zu Gesicht bekommen. Aber nach der Boing 747-400 mit Pikachu-Bemalung übertrifft der "Pokemon New Beetle" alles. Nintendo ließ



▲ "Geht ja gar nicht!" – "Geht ja wohl!" – Schwer vorstellbar, von einem grinsenden Pikachu überholt zu werden...

Mobil wie jeder New Beetle 1.9 Liter Turbo Diesel aus, nur wartet im Kofferraum schon ein N64-Fernseher mit *Pokémon Stadium* auf alle Kinder, die vom Pokemon New Beetle magisch angezogen werden. Was soll man dazu noch sagen?!? Wir warten auf die Pikachu-Tomcat!

zehn dieser fahrenden Werbemaschinen auf Nordamerika los, um seine Taschenmonster zu promoten. Von vorne sieht er aus wie ein großer, grinsender Pikachu! Neben allerlei Bemalung sind auf Dach und Heck Ohren und Schwanz aus Fieberglas angebracht und Scheiben wie Felgen warten mit vielen bunten Bildern auf. Sogar die Hupe wurde modifiziert, sie gibt ein piepsendes "Pika-Pika" von sich. Süß! Die Maskerade ist nur äußerlich, innen sieht das Pikachu-



## News Ticker

### Donald Duck: Quack Attack

So lautet tatsächlich der Name von Ubi Softs nächstem Jump'n'Run-Projekt nach dem (hervorragenden) *Rayman 2*. In *Quack Attack* wird Walts altherwürdige Ente den ersten Ausflug in ein dreidimensionales Abenteuer wagen; ob mit einer verbesserten *Rayman 2*-Engine gearbeitet wird, steht, ebenso wie ein Erscheinungstermin, noch in den Sternen.

### Eine Frontfrau für Nintendo?

Saffire arbeitet an einem Action-Adventure, das sowohl für den Dolphin als auch für die PS2 erscheinen soll. Ein Name steht noch nicht fest, in den Handel kommen soll es 2001. Dem Vernehmen nach soll die Heldin des Spiels Archäologin sein und zu einer ähnlichen Kultfigur aufgebaut werden wie Lara Croft. Sobald wir (scharfe) Bilder von der Tante finden, zeigen wir sie euch.

### X-Men ohne Grenzen

Inzwischen gibt es eine spielbare PlayStation-Version des N64-*X-Men*-Prügelspiels, das wir in Ausgabe 12/99 vorgestellt hatten. Diese macht wirklich einen sehr guten Eindruck, da Marvels Mutanten sich mit enormer Geschwindigkeit bewegen lassen. Gleichzeitig kündigte Activision ein zweites *X-Men*-Spiel fürs N64 an, das ebenfalls noch in diesem Jahr erscheinen soll. Denkbar wäre eine Umsetzung des Kinofilms, der im Sommer anläuft.

## Teure Party für Nintendo

### Handschuhe für Dauerspieler

Und hier der neueste Fall amerikanischer Rechtsprechung, nach dem Nintendo of America Handschuhe im Wert von 80 Millionen Dollar verschenken muss. In *Mario Party* gibt es fünf Mini-Games, in denen zum guten Abschneiden der Stick möglichst schnell rotiert werden muss. Anscheinend funktioniert dies am besten mit der offenen Handfläche. Nun bekamen viele übereifrige amerikanische Jungs unglücklicherweise Blasen und – in besonders extremen Fällen – sogar Verbrennungen an den Händen. Neunzig von ihnen kamen auf die Idee, dass sich damit ja auf die Schnelle etwas Geld machen ließe, weswegen Nintendo gleich mehrfach auf Schmerzensgeld verklagt wurde. Dem wurde zwar nicht stattgegeben, dafür muss NoA nun an jede "handgeschädigte Familie" bis zu vier Paar fingerlose Schutzhandschuhe gratis abgeben, die bei einer eigens eingerichteten Beschwerde-Hotline angefordert werden können. Bei 1,2 Millionen *Mario Party*-Käufern entstünden Kosten von über 80 Millionen Dollar. Beth Llewelyn, Nintendos Pressesprecherin, geht jedoch davon aus, dass sich die wenigsten tatsächlich melden werden.



▲ Sind die Minispiele in *Mario Party* Schuld an wunden Schülerhänden?



## 64DD-Zubehör nimmt Gestalt an

### N64-Tastatur: Mehr Tasten für Disk Drive-Besitzer?

Sicher, das Zusatzlaufwerk 64DD wird niemals außerhalb Japans erscheinen. Aber mal ehrlich: Wer interessiert sich nicht für solch interessante Dinge wie die erste N64-Tastatur? Sie wird ganz normal am Controller-Port angeschlossen und dient unter anderem dazu, via Randnet-Service in Japan E-Mails zu anderen Spielekonsolen zu verschicken. Das Problem ist aber sicherlich, dass zum Erscheinungsdatum Anfang April viel zu wenig

Spieler die erforderliche Erweiterung besitzen werden, um den Preis von 4600 Yen (etwa 82 DM) zu rechtfertigen. Da nützt auch das schicke '80er Jahre-Design nix.

◀ Im Ernst: Wer würde es nicht gerne haben?



## Let's get ready to rumble!!!

### Konsolen-Boxen immer populärer

Seit dem 1. März konnte man auf der Konami Europe-Homepage an einem ganz besonderen Event teilnehmen. Zusammen mit dem Advanced Filmverleih läutete der Spielevertrieb einen Boxkampf im Internet ein, bei dem sich die Teilnehmer über zwölf Runden den Fragen aus den Bereichen Film, Videogames und Boxen stellen müssen. Wer die Lösungen wusste, sammelte Punkte, um seinen Gegner mit genug Abstand K.O. zu schlagen oder nach der vollen Rundenanzahl den Punktsieg davonzutragen. Die Sieger nahmen an der Verlosung einer Reise nach Mekka und vieler N64-, PSX- und Dreamcast-Spiele teil. Pate für diese Aktion stand Konamis Boxspiel *Ready 2 Rumble Boxing* und der Kinofilm "Knocked Out - Eine schlagkräftige Freundschaft" mit Antonio Banderas und Woody Harrelson, der am 30. März bundesweit anlauft. Derweil feilt die britische Spieleschmiede Climax an einem Boxspiel für den Dolphin, das alles bisherige in den Schatten stellen soll. Bis auf den Titel *Title Defense* sind noch keine Einzelheiten bekannt.



▲ Schon jetzt sieht *Title Defense* ziemlich gut aus. Hoffentlich avanciert es bis zum Dolphin-Start im nächsten Jahr zum Chef im Ring!

## Fehlerteufel!

In der letzten big.N hat der Fehlerteufel das Inhaltsverzeichnis einfach gegen das aus unserer Ausgabe 02/2000 getauscht. So hätte das richtige ausgesehen:

**big.N Inhalt**

**36 Daikatana**

Schnelle Action für Hartgesottene!

**Tests**

- 62 Bassmasters 2000
- 66 Brunswick Circuit Pro Bowling
- 40 Castlemania - Legacy Of Darkness
- 64 Monopoly 64
- 48 Paper Boy 64
- 50 PGA European Tour
- 44 Ridge Racer 64
- 46 Top Gear Hyper-Bike

**big.N Inhalt**

**Rubriken**

- 06 News
- 10 Gameworld
- 34 Werbungssystem
- 68 Lesertests
- 70 Postkarte
- 74 Charts, Charts, Charts
- 76 Redaktionscharts
- 77 Servicezeit
- 78 Abo-Angebot
- 80 Index
- 85 big.BOY
- 86 Hochbestellseite
- 106 Vorschau
- 106 Impressum
- 108 Spielkarten

**Previews**

- 30 All Star Baseball 2001
- 31 Aydin Chronicles
- 27 CyberTiger Woods Golf
- 28 Duck Dodgers
- 26 Jeremy McGrath Supercross 2000
- 32 Resident Evil Zero
- 22 StarCraft
- 25 Tony Hawk's Skateboarding
- 24 Zelda: Mask Of Majora

**Features**

- 12 Spielwarenmesse 2000
- 18 Der Große Preis von Kanada

**big.N Inhalt**

**big.BOY**

Ab Seite 85

## News Ticker

### 1500 Dollar für Pokémon-Sammelkarte

In Amerika nahm eine Lehrerin einem elfjährigen Schüler in der Pause eine *Pokémon*-Sammelkarte ab und verlor sie. Die Eltern des Jungen verklagten die Lehrerin auf Schadensersatz, da die Karte für ihren Sohn unersetzbar sei. Tatsächlich sprach das Gericht den Klägern 1500 Dollar zu. Auf die Frage, was der Schüler mit dem Geld machte, gab er an, sich davon noch mehr *Pokémon*-Karten zu kaufen.

### Neues von Kirby

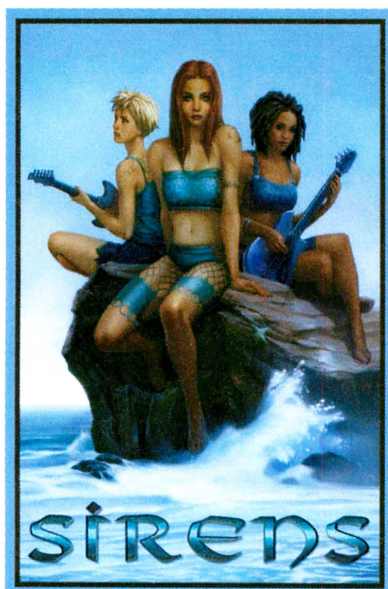
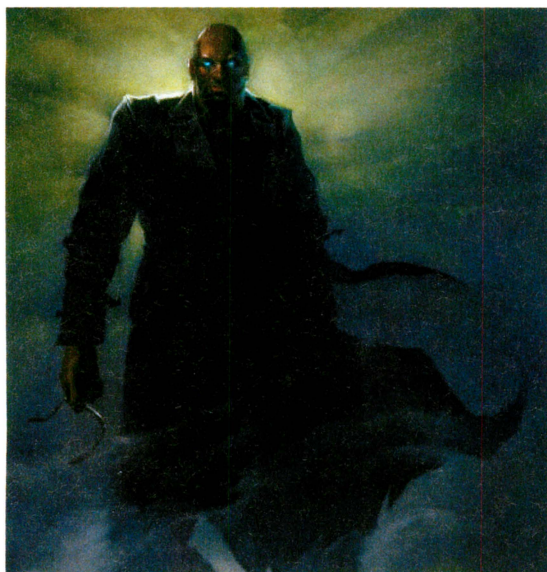
Einige neue Infos zu *Kirby 64: The Crystal Shards*. HALs *Jump'n'Run* erscheint am 24. März in Japan, als amerikanischer Erscheinungstermin wurde Juni genannt. Überraschenderweise erscheint das technisch doch recht zurückhaltende Spiel als 256-MBit-Modul. Neben dem obligatorischen Einzelspiel wird es auch einen Mehrspielermodus geben, der sich aus verschiedenen Mini-Games zusammensetzt.



## Göttliche Modetrends

### Artworks zu Saffire von Saffire

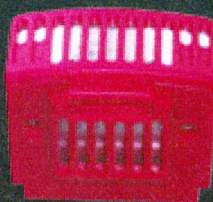
Zu den wenigen bekannten Launch-Titeln für den Dolphin gehört Saffires *Saffire*, vormaliger Arbeitstitel: *Young Olympians*. Das Spiel basiert auf dem Dolphin-Entwicklungssystem, und obwohl es noch kein einziges Bild dieses Action-Adventures um die Söhne und Töchter der antiken Götterwelt gibt, lässt sich Saffire davon nicht stören und veröffentlicht die ersten Desktop-Artworks der Helden und Schurken. Gelungen sehen sie schon aus, nun fehlt nur noch ein Spiel dazu. Hoffentlich gibt's bald erste Infos.



- ▲ Woran erinnert uns das? Anscheinend ist "Die Matrix" auch bei den alten Griechen ein Erfolg gewesen.
- ▶ Auch zeitgemäße Sirenen sind in Saffire mit von der Partie.

# "...wohl den falschen Code aktiviert ...?!"

**N64 XPLODER**  
 - über 200 Codes vorab gespeichert  
 - PC-Link  
 - Updatefähig  
**DM 119.95\***



**N64 MegaRAM**  
 - 4 MB RAM Grafik Speicher Erweiterung  
 - Kühleinheit für lange Lebensdauer

**DM 59.95\***

**N64 1MB Memory Card linear**

- 4 x größer als Standard
- 498 Speicherplätze auf einer Seite

**DM 29.95\***



**N64 8MB Memory Card**

- bis zu 32 Seiten je 123 Speicherzeilen
- zuverlässiger Kompressionsalgorithmus

**DM 49.95\***

\*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

## BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>  
 e-mail: [service@blaze.de](mailto:service@blaze.de)



# Gamewatch

Ein umfassendes Verzeichnis der wichtigsten kommenden Neuerscheinungen.

## AirBoardin' USA

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Human  
**Vertrieb:** Agetec  
**Erscheint:** 3. Quartal



## Bomberman 64: The Second Attack

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Hudson Soft  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** n.n.b.



## Harrier 2001

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Paradigm  
**Vertrieb:** Paradigm  
**Erscheint:** 2. Quartal



## All Star Baseball 2001

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Acclaim  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Erscheint:** Nicht!



## Blues Brothers 2000

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Erscheint:** 2. Quartal



## Hercules

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Titus  
**Erscheint:** 2000



## Army Men: Air Attack

**Genre:** Action  
**Hersteller:** 3DO  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Erscheint:** 2. Quartal



## CyberTiger Woods Golf

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Saffire  
**Vertrieb:** Electronic Arts  
**Erscheint:** März



## Hydro Thunder

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Midway  
**Vertrieb:** Midway  
**Erscheint:** April



## Aidyn Chronicles – The First Mage

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** H2O  
**Vertrieb:** THQ  
**Erscheint:** August



## Dragon Sword

**Genre:** Beat'em-Up  
**Hersteller:** MGM Interactive  
**Vertrieb:** Interactive Studios  
**Erscheint:** 2. Quartal



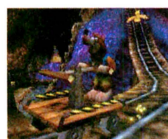
## Hype – The Time Quest

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erscheint:** 2000



## Banjo-Tooie

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 4. Quartal



## Duck Dodgers

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Paradigm  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Erscheint:** Juni



## Glover 2

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Intelligent Systems  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** 2. Quartal



## Bass Tsuru

**Genre:** Simulation  
**Hersteller:** Shigesato Itoi  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** n.n.b.



## Earthbound 64

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** HAL  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 2. Quartal



## Indy League Racing

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Paradigm  
**Vertrieb:** GT Interactive  
**Erscheint:** 2. Quartal



## Battlezone

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Climax  
**Vertrieb:** Crave Entertainment  
**Erscheint:** April



## Eternal Darkness

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Silicon Knights  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** 2. Halbjahr



## ISS 2000

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Konami  
**Vertrieb:** Konami  
**Erscheint:** Mai



## Blades of Steel 2000

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Konami  
**Vertrieb:** Konami  
**Erscheint:** n.n.b.



## Excite Bike

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 2000



## Kirby 64

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 2000







## Legend of the Sea King

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Victor Interactive Software  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** n.n.b.



## Mario Party 2

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Hersteller:** Hudson  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** Juni



## Mini Racers

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 2000



## Monopoly

**Genre:** Brettspiel  
**Hersteller:** Hasbro Interactive  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** 2. Quartal



## Mysterious Dungeon

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Chunsoft  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** n.n.b.



## Perfect Dark

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** Nicht!



## Pokémon Snap

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Nintendo/HAL  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** Nicht!



## Pokémon Stadium

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Nintendo/HAL  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** April



## Resident Evil Zero

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Capcom  
**Vertrieb:** Virgin  
**Erscheint:** Sommer



## San Francisco Rush 2049

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Atari Games  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** 2. Quartal



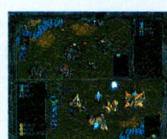
## Spiderman

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Syrox  
**Vertrieb:** Activision  
**Erscheint:** April



## StarCraft 64

**Genre:** Echtzeitstrategie  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 3. Quartal



## Stunt Racer 3000

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Boss Studios  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** 2000



## Super Bowling

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Athena  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** 2000



## Super Mario Adventure

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 2000



## Tarzan

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Eurocom  
**Vertrieb:** Activision  
**Erscheint:** 1. Quartal



## Taz Express

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Infogrames  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Erscheint:** Mai



## Turok 3

**Genre:** Shoot'em-Up  
**Hersteller:** Iguana West  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Erscheint:** 4. Quartal



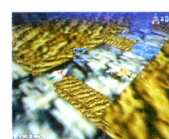
## Twelve Tales: Conker 64

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 2000



## Viewpoint 2064

**Genre:** Shoot'em-Up  
**Hersteller:** Sammy  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erscheint:** 2000



## X-Men

**Genre:** Beat'em-Up  
**Hersteller:** Syrox  
**Vertrieb:** Activision  
**Erscheint:** Sommer



## Saffire

**Genre:** Beat'em-Up  
**Hersteller:** Syrox  
**Vertrieb:** Activision  
**Erscheint:** 4. Quartal



## Zelda Gaiden

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erscheint:** 2000





# Die big.N Leser- Awards



**Wir suchen die besten Spiele, die perfekteste Technik und die schrillsten Figuren. Deine Meinung ist gefragt!**

**W**ie jedes Jahr im April vergeben wir auch in dieser Ausgabe unsere begehrten Leser-Awards. Wir wollen wissen, wer die besten sind – und du suchst sie aus! Wir geben lediglich sämtliche Kategorien vor, für die wir einen Preis vergeben, und machen Vorschläge zu den Kandidaten. Dabei handelt es sich aber wirklich nur um Vorschläge und nicht um Nominierungen, du kannst wählen, wen oder was du willst. Allen Preisträgern überreichen wir nach Auszählung der Stimmen auch in deinem Namen unsere Awards. Du gehst dabei natürlich ebenfalls nicht leer aus, es gibt massig viele Preise im Gesamtwert von über 25.000 Mark zu gewinnen. Eine genaue Auflistung findest du ein paar Seiten weiter im Heft. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Mitarbeiter des Verlages und deren Angehörige dürfen nicht mitmachen. Und jetzt geht's los:



## N64-Awards

### Die Spiele

#### Bestes Spiel

Das beste N64-Spiel der letzten 12 Monate – die wohl wichtigste Kategorie.

*Unsere Vorschläge:*

Donkey Kong 64, Resident Evil 64, Rayman 2.



#### Bester Vertrieb

Wer bringt die besten Spiele unters Volk?

*Unsere Vorschläge:* Nintendo, Ubi Soft, THQ.

#### Bestes Multiplayer-Spiel

Was macht bei voller Couch am meisten Spaß?

*Unsere Vorschläge:* Mario Party, Super Smash Bros., Turok: Legendes des verlorenen Landes.



#### Bestes Sportspiel

Leistungssport (fast) ohne zu schwitzen.

*Unsere Vorschläge:* F-1 World Grand Prix 2, NBA Courtside 2, NFL Quarterback Club 2000.





## Bestes Fun-Sportspiel

Sport ohne Ehrgeiz, dabei sein ist alles!

*Unsere Vorschläge:* Mario Golf, Lego Racers, WWF Wrestlemania.



## Beste Atmosphäre

Schön schaurig oder zum Schiefklappen. Welche Videospielwelt hat dich am meisten beeindruckt?

*Unsere Vorschläge:* Rainbow Six, Resident Evil 64, Star Wars Racer.



## Schlechtestes Spiel

Gekauft und gehasst! Was war die größte Enttäuschung des Jahres?

*Unsere Vorschläge:* Re-Volt, Superman, Rugrats.



## Hype des Jahres

Hoch gelobt und tief gefallen. Hier hat die PR-Maschinerie voll zugeschlagen.

*Unsere Vorschläge:* Armored Core, RTL World League Soccer, Turok: Legends des verlorenen Landes.



## Most Wanted

Noch nicht erhältlich, aber ganz oben auf deiner Wunschliste.

*Unsere Vorschläge:* Pokémon Snap, Perfect Dark, Banjo-Tooie.

## Technische Awards

### Beste Grafik

Welches Spiel lief am flüssigsten und sah auch noch am schärfsten aus?

*Unsere Vorschläge:* Rayman 2, Donkey Kong 64, Star Wars Racer.



### Bester Sound

Du hast die fette Anlage im Rack? Dann nutze sie auch aus!

*Unsere Vorschläge:* Jet Force Gemini, Duke Nukem: Zero Hour, Donkey Kong 64.



## Bestes Fahrzeug

Mit Vollgas in die Kurve, und das ohne Führerschein!

*Unsere Vorschläge:* Pod-Racer (Star Wars Racer), Eigenbau (Lego Racers), Mechanischer Delphin (Rocket).



## Bestes Minispiel

Klein, aber fein! Bonusspiele, beinahe besser als der Rest.

*Unsere Vorschläge:* Donkey Kong-Automat (Donkey Kong 64), Limbo-Spiel (Mario Party), Super Sprint-Automat (Jet Force Gemini).



## Dümmste Story

Dass Spieldesigner keine großen Geschichtenerzähler sein müssen, beweist diese Kategorie.

*Unsere Vorschläge:* Donkey Kong 64, Re-Volt, Battle Tanx: Global Assault.



## Bestes Zubehör

Welche Hardware macht am meisten Sinn?

*Unsere Vorschläge:* Exploder 64 (Blaze), Evolution Control System (Vidis), Dex Drive 64 (InterAct).



## Helden, Monster, Nervensagen

### Größter Held

Sie sind die Stars der Spiele, und du kontrollierst ihre Bewegungen.

*Unsere Vorschläge:* Duke Nukem (Duke Nukem: Zero Hour), Juno (Jet Force Gemini), Turok (Turok: L.d.v.L.).



### Bester Sportler

In ihrer Disziplin sind sie die Größten. Im Videospiel auch?

*Unsere Vorschläge:* Muhammad Ali (Box Champions), Michael Schumacher (F-1 World Grand Prix 2), Steve Austin (WWF Wrestlemania 2000).





Nintendo 64

GAME BOY COLOR



## Schrecklichster Gegner

Vor welchem dieser Kerle hättest du dir beinahe in die Hosen gemacht?

*Unsere Vorschläge:* Dracula (Castlevania: Legacy of Darkness), Zombies (Resident Evil 64), Legion (Shadow Man).



## Sexy Typ

Für die Damen: Welcher Held bringt dich zum Träumen?

*Unsere Vorschläge:* Turok (Turok: L.d.v.L.), Hiro Miyamoto (Daikatana), Leon S. Kennedy (Resident Evil 64).

## Super Babe

Für die Herren: Wen möchtest du gerne mal mit Babyöl massieren?

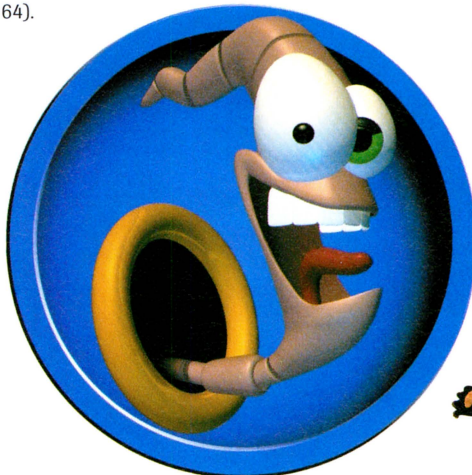
*Unsere Vorschläge:* Xena (Xena: Warrior Princess), Marliece Andrada (Gex: Deep Cover Gecko), Claire Redfield (Resident Evil 64).



## Nervigster Charakter

Sie sollten eigentlich für Stimmung sorgen, haben aber nur genervt.

*Unsere Vorschläge:* Gex (Gex: Deep Cover Gecko), Anakin Skywalker (Star Wars Racer), Jim (Earthworm Jim 3D).

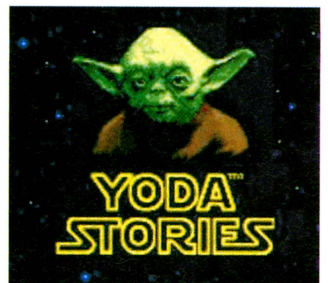
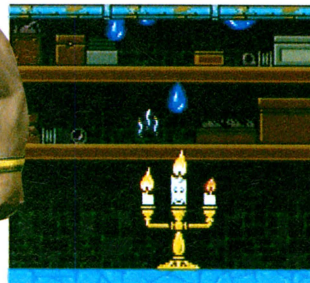


## Game Boy

### Bestes Spiel

Welches Spiel konnte auf dem Game Boy neue Maßstäbe setzen?

*Unsere Vorschläge:* Pokémon, Micro Machines I & II Twin Turbo, Duke Nukem.



### Schlechtestes Spiel

Diese 70 Mark hättest du besser für was anderes ausgegeben.

*Unsere Vorschläge:* Yoda Stories, Carmageddon, Beauty and the Beast.



### Bester Vertrieb

Wer bringt die besten GBC-Spiele auf den Markt?

*Unsere Vorschläge:* Nintendo, THQ, Infogrames.

### Bestes Zubehör

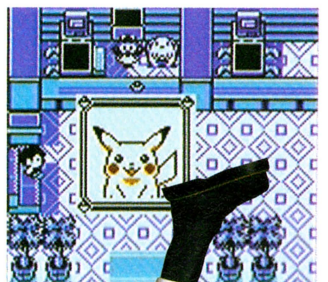
Welche Hardware wertet deinen Kleinen richtig auf?

*Unsere Vorschläge:* Wormlight (InterAct), Link-Kabel (alle Hersteller), Color Power Pak (Vidis).

### Most Wanted

Worauf wartest du am allermeisten?

*Unsere Vorschläge:* Pokémon Gelb, Perfect Dark, Tomb Raider.











Bitte  
ausreichend  
frankieren!

**BriStein Verlag GmbH**  
**big.N Leser-Awards**  
**Oststr. 4-6**  
**D-44866 Bochum**



# Preisregen

Für die Teilnehmer an unseren big.N Leser-Awards gibt's ordentlich was zu gewinnen. Wir haben Preise im Wert von über 25.000 DM für euch aufgetrieben. Was du alles einsacken kannst, wird dir auf den folgenden Seiten präsentiert.

## Take 2

### Preise ▶

- 10 x Rainbow Six – N64
- 5 x Tom & Jerry – GB
- 5 x GTA – GB
- 10 x Tom Clancy, Operation Rainbow
- 10 x Tom Clancy, Operation Rainbow-Hörbuch



## Ubi Soft

### Preise ▶

- 3 x Rayman 2 – N64
- 3 x Tonic Trouble – N64
- 3 x Racing Simulation 2 – N64
- 3 x Rocket – N64
- 3 x Tonic Trouble – GB
- 3 x DSF Fußball – GB
- 3 x Suzuki Alstare – GB
- 3 x Papyrus – GB
- 5 grüne F-1 Polo-Shirts
- 3 Suzuki Caps
- 3 Suzuki Uhren
- 3 BBS Formel 1 Hemden
- 3 Bridgestone Formel 1 Hemden



## Crave

### Preise ▼

- 15 Gex-Plüschfiguren
- 5 x Gex: Deep Cover Gecko – N64
- 5 x Asteroids Hyper – N64



## Infogrames

### Preise ▶

- 3 x EPGA Golf – N64
- 3 x Supreme Snowboarding – GB
- 3 x Worms Armageddon – GB
- 10 Worms-Überraschungsdosen

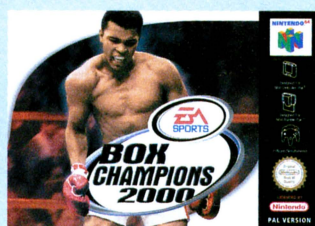
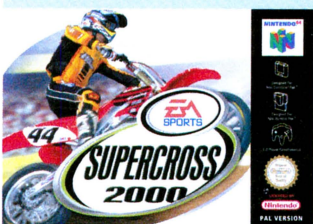
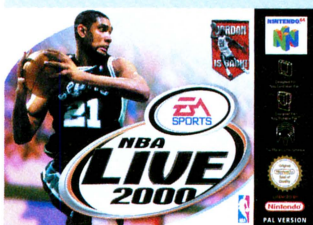




## EA

### Preise ▶

- 5 x Supercross 2000 – N64
- 5 x WCW Mayhem – N64
- 5 x Box Champions 2000– N64
- 5 x NBA Live 2000 – N64
- 5 EA Sports T-Shirts
- 3 Supercross T-Shirts



## THQ

### Preise ▼

- 10 x WWF Wrestlemania 2000 – N64
- 10 x WWF Wrestlemania 2000 – GB
- 20 WWF-T-Shirts



## Codemasters

### Preise ▼

- 20 x Micro Machines 64 Turbo – N64



## Mitsui

### Preise ▶

- 5 x Top Gear Rally 2 – N64
- 5 x Top Gear Hyper-Bike – N64
- 2 x Déjà vu 1 & 2 – GB
- 2 x Spy vs. Spy – GB
- 2 x Catwoman – GB



## TLC

### Preise ▶

- 5 x Rat Attack – N64
- 5 x Catz – GB
- 5 x Dogz – GB
- 5 x Wings of Fury – GB
- 5 x Chess-master – GB



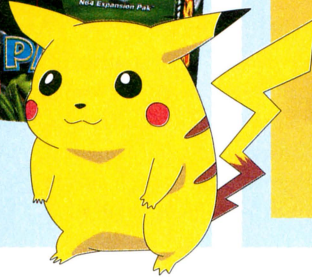




## Nintendo

Preise ▼

- 1 x DK Pak
- 2 x GB Color
- 5 x Pokémon – GB



## Lego GmbH

Preise ▼

- 5 x Lego Racers – N64
- 5 Überraschungspakete



www.LEGO.com/software  
 ©1999 The LEGO Group. All Rights Reserved

## Blaze

Preise ▶

- 10 x FlexiLight – GB
- 10 x Exploder GB – GB
- 10 x Battery Pak – GB
- 5 x Exploder 64 – N64



Außerdem spendeten:

## Interact

- 1 x Dex Drive
- 1 x UltraRacer N64
- 1 x SuperPad 64
- 1 x TremorPak Plus
- 1 x Console Carrying Backpack
- 1 x Survival Pack
- 1 x Worm Light
- 1 x Shock 'N' Rock

## Vidis

- 1 x Evolution Control System
- 1 x Basic Controller
- 1 x Tremor Rumble Pak
- 1 x Tremor Pak + 1MB Memory Card

## Gamestore

- 3 Banjo- oder Diddy-Actionfiguren inklusive Motorfahrzeug

## Eidos

- 2 x Dragon Quest Monsters – GB

## Acclaim

Preise ▶

- 20 Überraschungstitel N64 – unter anderem Jeremy McGrath Supercross 2000, NBA Jam 2000 & NFL Quarterback Club 2000
- 10 Überraschungstitel GB – unter anderem Armored & Pac Man Color Edition





# Aidyn Chronicles: The First Mage

Ein neuer Stern am Rollenspielhimmel... wollen wir wetten!?

**W**ir konnten endlich weitere Fakten zu THQs *Aidyn Chronicles* herbeischwören. Und auch wenn es verfrüht ist, den Titel bereits jetzt mit Vorschusslorbeeren zu bedenken, so können wir sicher sein, dass *Aidyn Chronicles* ein besonderes Highlight dieses Sommers sein wird. Bis es aber im August soweit ist – sofern THQ diesen Release-Termin einhalten kann –, musst du leider mit nagelneuen Screenshots und weiteren Hintergrundinformationen vorlieb nehmen.

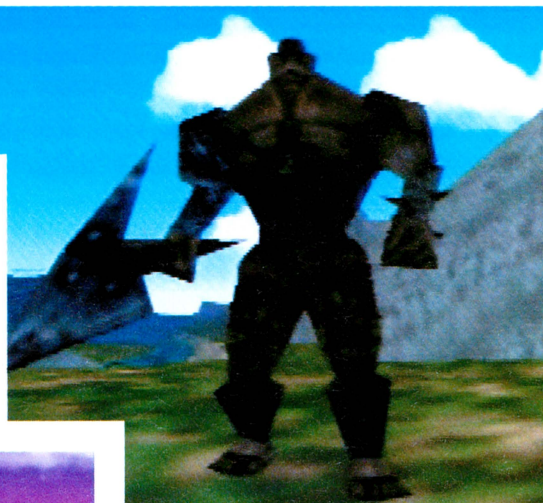
## Waise, aber nicht weise

Alaron hat es nicht gerade leicht gehabt in seinem bisherigen Leben. Bereits als kleines Baby wurde er zum Waisen, ohne auch nur eine einzige Erinnerung an seine Eltern zu haben. Der König nahm ihn bei sich auf mit dem Ziel, das Waisenkind zu einem der besten Ritter des Königreiches von Iden auszubilden. Nach jahrelangem Training wird Alaron schließlich zum Ritter geschlagen und bekommt die

ehrenvolle Aufgabe, eine Patrouille durch das heimische Land zu führen. Alaron ist zu diesem Zeitpunkt zwar schon 17 Jahre alt, aber ihm fehlt es noch an Erfahrung. So kommt es, dass er das Opfer eines heimtückischen Überfalls wird und dabei fast das Zeitliche segnet. Einer alten und geheimnisvollen Frau namens Oriana ist die Rettung des eigensinnigen und vor allem unvorsichtigen Jungspundes zu verdanken. Oriana aber ahnt bereits nach kurzer Zeit, dass Alaron weit mehr ist als nur ein ungestümer Nachwuchsritter, und schickt ihn daher auf eine Reise, bei der er seine wahre Identität aufdecken soll.

## Freunde muss man haben

Da in Alarons Adern zwar kein königliches Blut fließt, er aber trotzdem am Hofe aufgewachsen ist, stellt es kein großes



▲ Der Kompass unten rechts ist ja okay, aber was ist bitte unten links zu sehen?

▲ Ich glaube mal, dass dieses Ungetüm in keinem Biologiebuch zu finden sein wird.

The Great Desert



**Vertrieb:** THQ  
**Hersteller:** H2O  
**Genre:** Rollenspiel  
**Erhältlich:** August



▲ Alaron muss ein Angsthase sein, wir sehen ihn immer nur weglaufen...

Problem dar, ein paar Gefolgsleute zu finden, die ihn auf seiner schwierigen Reise begleiten, auch wenn die Party maximal vier Köpfe umfassen kann. Darunter sind zudem ein paar echte Freunde, die ihr eigenes Leben immer für Alaron opfern würden. An erster Stelle wäre da sicherlich Brenna zu nennen, die mit ihm das Schicksal als Waise teilt und Alarons beste Freundin ist. Sie gilt als eine äußerst berüchtigte Diebin, Robin Hood hätte in ihr eine perfekte Mitarbeiterin gefunden. Sehr viel Sorgen um Alaron macht sich Abrecan, der Hauptmann der Wachen, der bisher dank seiner guten Waffenkunde und seines Pflichtgefühls jegliches Unheil von der königlichen Familie abwenden konnte. Während Alaron von Abrecan den Umgang mit dem Schwert lernen kann, lehrt ihn Rheda Zaubersprüche. Unterdessen ist ihr Freund Niesen auf der Suche nach einem Heilmittel gegen seinen Fluch, der ihn langsam, aber sicher in einen Zombie verwandelt. Godric dagegen ist der Schlossalchemist und hat schon so manchen "Redbull" des Mittelalters zusammengebraut. Nur konnte er bisher keinen passenden Liebestrank für die Diebin vom Dienst, Keelin, zusammenmischen, damit sich diese endlich Alaron ködern kann.

Andere Ziele verfolgt Becan, der die Kunst des Spurenlesens beherrscht und sich trotz Kriegspatrie dazu entschließt, Alaron zu unterstützen. Selbiges hat auch der kräftige, aber etwas dummliche Arturo im Kopf, in dem sich allerdings neben diesem Wunsch, Ritter zu werden, wahrscheinlich nicht viel mehr befindet. Donovan, der nicht nur gut mit dem Schwert, sondern auch mit dem Mund



▲ Stellenweise wirkt die Grafik zwar nicht schlecht, aber ein wenig karg.

umgehen kann, gilt vielerorts als Macho. Baird dagegen ist ein ziemlich freundlicher Geselle und versucht (erfolglos), seine Gegner mit Poesie totzuschwafeln. Trotzdem sollte man nicht aus den Augen verlieren, dass er (meist) ein wirklich vorzüglicher Krieger ist, auf dessen Loyalität man sich verlassen kann. Eine Eigenschaft, die man dem Sternemagier Sholeh nicht unbedingt nachsagen kann, da man dem Volk der Jundar, dem er angehört, grundsätzlich nicht gerade trauen kann.

## Weltwanderschaft

Die Geschichte hat gezeigt, dass sich die Menschen, die in Iden ansässig sind, immer gerne mal bekriegen, entweder mit den Jundar, die übrigens vor langer Zeit platt gemacht und verbannt wurden, oder auch mit den Mirari, einem Volk von kleinen Humanoiden, die sich trotz ihrer pazifistischen Haltung im Notfall bisher mit Elementarmagie zu helfen wussten. Aber Gott sei dank haben diese drei großen Völker nicht mehr viel miteinander am Hut. Ein Umstand, der Alaron

und seine Truppe keine großen Gefahren in fremden Territorien befürchten lässt. Aber es kommt doch immer alles anders, als man denkt... Am eigentlichen Spiel wird sich wohl nicht mehr viel ändern, denn bis jetzt scheint es THQ gut zu gelingen, ein storylastiges und klassisches Rollenspiel mit detaillierter Grafik, packenden Kämpfen und vielen Zaubersprüchen zu kombinieren. Was unterm Strich aber dabei herauskommt, können wir (leider) erst im August sagen. ■



▲ Der mysteriöse schwarze Schattenmann verfolgt Alaron auf Schritt und Tritt.



# San Francisco Rush 2049

Vertrieb: Midway  
 Hersteller: Atari Games  
 Genre: Rennspiel  
 Erhältlich: 3. Quartal 2000

**Schneller, höher, weiter – so lautet wohl das Motto von Atari Games für die Rush-Reihe.**

**S**an Francisco Rush 2049 befördert dich wieder in die pulsierende Millionenstadt des ersten Teils – aber auch 50 Jahre in die Zukunft. Was wir bis jetzt von dem Spiel sehen konnten, lässt tatsächlich auf einen Racer-Meilenstein schließen. Vor allem in grafischer Hinsicht waren eindeutige Verbesserungen festzustellen. Zwar wurde die Engine des Vorgängers *Rush 2: Extreme Racing USA* bemüht, diese wurde jedoch auch deutlich überarbeitet. Die futuristische Thematik ließ den Entwicklern sichtlich mehr Raum, um ihre Kreativität auszuleben. Die Strecken bergen neben mehreren Schleifen, um Loopings zu schlagen, auch eine wunderschön detaillierte Umgebung: Häuser, die bis weit in den Himmel ragen, schöne Sonnenuntergänge, bunte Lichter in der SF-Skyline sowie beleuchtete Straßenlaternen. Da *San Francisco Rush 2049* das 4-MB-Expansion Pak unterstützt, wird der Spieler die Auswahl zwischen einer niedrigen, mittleren und hohen Auflösung haben. Hier bleibt nur zu hoffen, dass sich die hohe Auflösung nicht allzu sehr auf die Bildwiederholfrequenz niederschlägt. Midway jedenfalls verspricht, dass die Frame-

Rate dem technischen Standard gerecht werden wird. Das größte Problem grafisch aufwendiger N 64-Spiele ist bekanntlich der Nebel. Doch vom grauen Feind werde im fertigen Spiel kaum etwas zu sehen sein, ließ Midway verlauten.

## Exklusiv!

Sechs Strecken sollen in *San Francisco Rush 2049* zur Verfügung stehen. Man möchte vier Kurse vom Automatenvorbild konvertieren und zwei exklusiv für das N 64 programmieren. Unter diesen sechs Kursen sollen sich auch einige dynamische Strecken befinden. Dynamisch insofern, dass sich die dort herumliegenden Objekte bewegen und während des Rennens verändern sollen. Außerdem soll es nun möglich sein, die Fahrzeuge zu tunen oder in einem Paintshop optisch zu perfektionieren. Um dem Stunt-Aspekt der Reihe gerecht zu werden, sollen sich auch vier eigens für Stunts konzipierte Strecken im Spiel befinden. Hier soll es nun möglich sein, noch beeindruckendere Sprünge zu vollbringen. Midway verspricht bei den weitesten Stunts eine "Flugzeit" von bis zu zehn Sekunden. Gelingt es Midway, noch einen 4-Spieler-



▲ Falls die Frame-Rate bei solchen Grafikabenteuern konstant bleibt, wird SF Rush 2049 diesbezüglich auf dem N 64 neue Maßstäbe setzen.



▲ Die Autos sind dank der zusätzlichen 4 MB Speicher schön detailliert.



▲ Im fertigen Spiel wird es auch eine Ego-Ansicht geben.



▲ Bei solchen Sprüngen sollst du bis zu zehn Sekunden in der Luft bleiben.



▲ Wegmarkierungen sollen dir das Rennen erleichtern.

Modus zu integrieren, dürfte der Eroberung des Action-Rennspiel-Throns nichts mehr im Wege stehen. Freunde der Sonne! Wenn bei Midway und Atari Games nicht noch eine Bombe einschlägt, dürft ihr euch auf einen heißen Herbst freuen. ■



▲ Die Straßen von S. F. haben sich in 50 Jahren schon etwas verändert.



# Stunt Racer 3000

Vertrieb: Midway  
 Hersteller: Boss Games  
 Genre: Rennspiel  
 Erhältlich: Juni

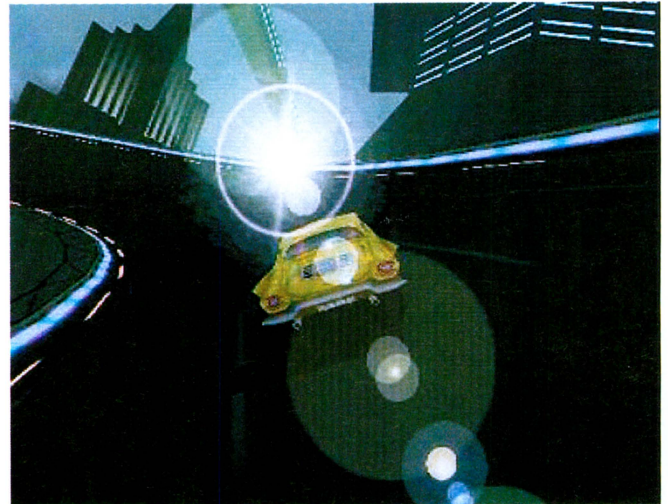
**Racer und kein Ende – Midway gewährt einen weiteren Blick in die Zukunft.**

**M**it *Stunt Racer 3000 (SR3K)* hat Boss Games einen potentiellen Konkurrenten zu Atari Games' *San Francisco Rush 2049* (Preview in dieser Ausgabe) im Ärmel. Das Spiel sieht aus, als hätte Boss Games ein *World Driver Championship* ins 31. Jahrhundert versetzt und es von lästigen Spaßverberbern wie der Schwerkraft losgesprochen. Wer jetzt auf irgendwelche HiTech-Flitzer als Hauptdarsteller schließt, liegt völlig falsch – zumindest in optischer Hinsicht. Im Jahr 3000 scheinen die Menschen wieder ihr Faible für die 50er Jahre des guten alten 19. Jahrhunderts zu entdecken. Autos, Musik und Umgebung erinnern stark an die Lieblingszeit unserer Eltern.

entzaubern, um schließlich auch den Liga-Boss zu demütigen. Ist dir dies gelungen, kassierst du dafür das Auto des Ex-Obermotzes. Weiterhin soll es möglich sein, die



▲ Lecker, lecker – Spritztour durch das Lollieland.



▲ Die Gebäude machen noch einen etwas faden Eindruck, doch die Lensflare-Effekte können sich bereits sehen lassen.

## Kitsch'n'Roll

Ein solcher Zeitmix ist mir bisher noch nicht untergekommen. Da brettert ein original Cadillac über eine scheinbar frei schwebende Strecke, und links wie rechts grinsen ihn riesige Lollies, Teddys und sonstiger Trash der 50er Jahre an. Insgesamt werden zwölf verschiedene Strecken das Auge des Spielers mit skurrilen Epochenkombinationen erfreuen. Auch das klischeehafte Verhalten der Halbstarke aus James Dean-Filmen scheint ins Jahr 3000 transferiert worden zu sein. Es soll insgesamt fünf Ligen geben, die jeweils von einem Boss dominiert werden. Im Competition-Modus darf sich der Spieler aussuchen, gegen wen er antreten möchte. Ziel ist es nun, eine Liga nach der anderen zu

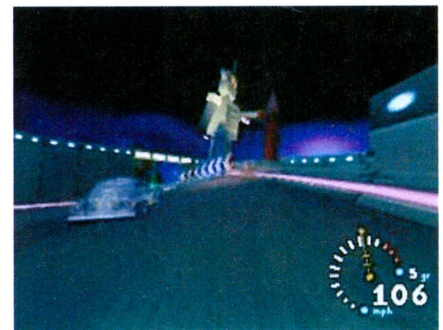
zwölf wählbaren Autos gegen gesammeltes Geld in diversen Upgrade-Shops aufzumöbeln. Ob das Waffen oder Motorteile sein werden, war noch nicht in Erfahrung zu bringen. Neben Geld, in Form von Münzen, sollen sich noch einige Power-Ups auf den Strecken tummeln. Das stellt den Fahrer wieder vor die grundlegende Frage, ob er lieber das Rennen gewinnen oder das Geld einsacken möchte. Das Wort "Stunt" im Titel des Spiels bürgt selbstredend für eine breite Auswahl an Kunststückchen. Per Analog-Stick soll es dem Fahrer erlaubt sein, während eines Sprungs selbstmörderische Kombinationen auszuführen. Flips, Spins oder Airs – nichts scheint im Jahre 3000 unmöglich.

## Grafikgiganten

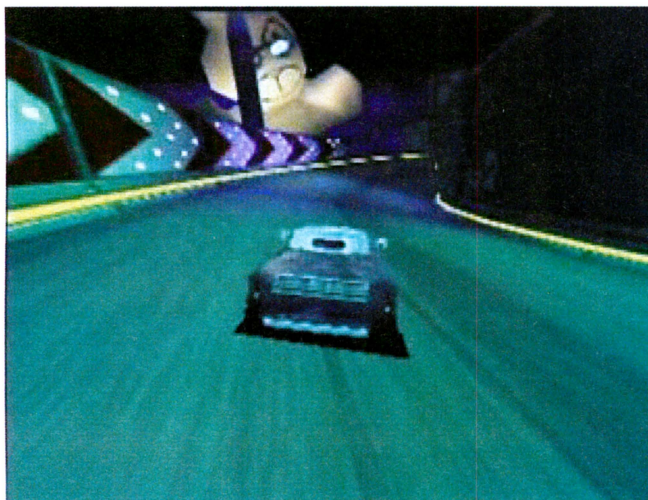
Seitens Midway wurde eine verbesserte Engine des 1999 erschienenen *World Drivers Championship* angekündigt. Erste Screenshots versprechen ein beeindruckendes Grafikspektakel. Leider gibt es noch keine offizielle Bestätigung dafür, dass *SR3K* das



▲ Solche Flips erinnern stark an Skateboard-Tricks.



▲ Ob Figuren, wie dieser Roboter, im fertigen Spiel mehr sind als bloße Statisten?



▲ In jeder Liga trifft man auf typische Fifties-Gimmicks.

Expansion Pak unterstützen wird. Ob es *San Francisco Rush 2049* grafisch trotzdem das Wasser reichen können wird, bleibt abzuwarten. Einen großen Vorteil gegenüber der Konkurrenz aus dem Hause Atari Games hat *SR3K* auf jeden Fall: Es wird für vier Spieler ausgelegt sein. ■



# Turok 3 Shadow of Oblivion

Gibt es etwas Schöneres, als wenn dir ein Acht-Zentner-Reptil sabbernd und Zähne fletschend ins Gesicht hechtet?

Vertrieb: Acclaim  
Hersteller: Acclaim  
Genre: Action  
Erhältlich: Herbst

**E**ines der besten Spiele, das man beim Launch des N64 überhaupt bekommen konnte, war *Turok: Dinosaur Hunter*. Der Indianer mit der Waffensammlung eines Apache-Kampfhubschraubers hatte sich im Nu eine Fangemeinde erballed. Logisch, dass da

ein Nachfolger nicht lange auf sich warten ließ. *Turok 2* kam nach langem Warten endlich in die Läden und wurde x-mal verkauft. Leider hatte das Spiel so seine Tücken. Zum einen hat es in (un)schöner Regelmäßigkeit Speicherplätze auf

bestimmten Memory Cards zerstört. Zum anderen waren zum Teil dermaßen furchtbare Slowdowns zu verzeichnen, dass man sich während zwei aufeinanderfolgenden Bewegungsphasen ruhig einmal ein kühles Blondes aus dem Kühlschrank holen konnte. Schließlich kam vor einigen Monaten *Turok:*

*Legenden des verlorenen Landes* auf den Markt. Doch dabei handelte es sich lediglich um ein Multiplayer-Deathmatch-Game, also nur ein Pseudo-Sequel. Dennoch hat dieses Spiel bewiesen, dass *Turok* immer noch für

actiongeladene Ballerspiele mit einer ganz besonderen Atmosphäre steht. Und jetzt...

Jetzt basteln die Programmierer von Acclaim an *Turok 3: Shadow of Oblivion*, das offizielle Sequel zu *Turok 2*. Obwohl das Spiel noch einige Zeit auf sich warten lassen wird,



▲ Ja, bin ich denn im falschen Film?

gibt es bereits die ersten brandheißen Infos dazu. Die Spielentwickler haben aus ihren Fehlern gelernt! Die Spielwelten, die im zweiten Teil wirklich übertrieben groß waren, sind jetzt auf einen vernünftigen Umfang zusammengeschrumpft. Dafür gibt es über 20 Levels, die du entweder mit Joseph oder Danielle Fireseed durchspielen kannst. Die beiden Verwandten des Helden aus dem zweiten Teil durchleben während des Spiels unterschiedliche Storys um die seltsame Rasse der Oblivion und müssen sich auch gegenseitig aus der Patsche helfen. (*Resident Evil 64* lässt grüßen). Auch sonst klingen die Fakten zum Spiel wirklich gut: Mehr als zwei Dutzend modifizierbarer Waffen, etliche freispielbare Cheats, die Möglichkeit, endlich überall und jederzeit speichern zu können, über 40 Gegner, die dir ans Leder wollen, und 50 (!) Deathmatch-Arenen, in denen du dir Kämpfe mit Krallen, Zähnen und scharfer Munition liefern kannst, lassen das Herz jedes



▲ Durch diese hohle Gasse muss er kommen...

Dinosaurierjägers der ersten Stunde höher schlagen. Das alles zusammen mit einer kinoreifen Story, schier endlosen Minuten an Sprachausgabe und einigen rätselhaften Andeutungen Acclaims, wie z. B. auf eine "lebende Umgebung", schrauben die Erwartungen an *Turok 3* enorm in die Höhe. Doch man sollte mit den Vorschusslorbeeren sparsam umgehen. Auch *Turok 2* hat davon seinerzeit eine ganze Menge bekommen. Und sicher, das Spiel war eigentlich nicht schlecht, dennoch blieb es hinter den Erwartungen zurück. Aber im Herbst können wir uns ja alle selbst von der wahren Pracht des dritten Teils überzeugen. ■



▲ Zwei gegen einen ist feige!



▲ Ob diese Waffe hier Wirkung zeigt?





# FEDERATION CON 8

[www.fedcon.de](http://www.fedcon.de)



**19.-21.05.2000 - Maritim Hotel Bonn**

Das Ereignis im Jahre 2000, mehr als 12 Gaststars (Neu: Vic Fontaine aus DS9, Richard Biggs aus B5). Schnell Infos anfordern unter:  
**Fed-Con GmbH, Schisslerstr. 4, 86154 Augsburg**  
Tel.: 0821/219 1936 - Fax: 0821/219 1937

## STAR TREK — Offizieller Fan Club —



### WIR BIETEN EUCH!

- 6 x jährlich den **STAR TREK COMMUNICATOR**, 84 Seiten in Farbe mit den exklusivsten und aktuellsten Star Trek News, Interviews, Behind-the-Scenes u.v.a.m.
- Mitgliedsausweis, Willkommensgeschenk, Poster
- Exklusives nur bei uns erhältliches Star Trek Merchandise
- Seit von Anfang an dabei!

## STAR TREK

OFFIZIELLER FAN CLUB

Schisslerstr. 4

86154 Augsburg

Tel.: 0821/219 1936

Fax: 0821/219 1937





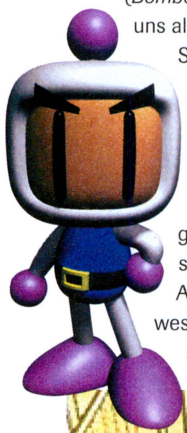
# Bomberman 64 The Second Attack

Vertrieb: Vatical Entertainment  
Hersteller: Hudson Soft  
Genre: Action  
Erhältlich: Sommer

Der Sprengstoffexperte wird bereits zum dritten Mal auf den N64-Plan gerufen...

**D**as Spielprinzip der *Bomberman*-Reihe hat schon so manchen Spieler und so manche Redaktion in ihren Bann gezogen. Der Schadenfreude-Faktor beim Bombenlegen im Multiplayer-Modus ließ auch nach Monaten das Spiel nicht im Regal verschwinden. Ein Schicksal, das dagegen die beiden bisherigen N64-Bombermaner teilen mussten

(*Bomberman Hero* wurde seinerzeit von uns als "versaubeutelter Ableger der Serie" bezeichnet), denn Hudson Soft hat sich selber beim Ziel, ein neues und noch besseres *Bomberman* zu entwickeln, Steine in den Weg gelegt, die bis jetzt noch von keiner Bombe gesprengt werden konnten. Wäre sicherlich auch ein bisschen zuviel Arbeit für das kleine Kerlchen, weshalb sich nun ein Kumpare an seine Seite gesellt.



▲ Dieses kleine, niedliche Etwas muss man doch einfach knuddeln, oder?

## Ein Pfundskerl

Pommy ist sein Name. Er ist gelb, klein, dick und fett, und will darüber hinaus auch noch von dem B-Männchen durchgefüttert werden. Je nachdem, was du ihm zu fressen gibst, ist er früher oder später eine nützliche rechte Hand oder auch eine von zwei linken Händen. Außerdem kannst du wählen, von wem Pommy eigentlich gesteuert wird. Entweder erledigt das der Computer oder ein Freund von dir. Neben diesem recht ansprechenden Kooperationsmodus kommt dieses Mal der flotte Spaß zu viert auch nicht zu kurz. Entweder schmeißt man sich in Teams gegenseitig Bömbchen vor die Füße,



▲ Die meisten Spielmodi müssen erst freigesprengt werden.



▲ Kräftig, der Kleine: Nicht größer als mein Fuß und trotzdem stärker als zehn Männer.

versucht egoistisch und ganz alleine die meisten seiner Freunde zu meucheln, kloppt sich mit ihnen beim Key Trial um diverse Schlüssel, weicht ihren "Geschenken" im Score's Attack aus oder bombt via Splitscreen im Time Attack mehr Geröll zur Seite als sie es tun. Das Beste daran: Grafisch orientiert sich das Game wieder an der ollen, aber zweckmäßigeren Draufsichtoptik. Dieses Mal vergisst man also nicht, das Herz der Serie wieder neu zu entflammen. Der Solospaß kommt aber auch nicht zu kurz, dafür sorgen schon neuartige Blitz-, Wasser- und Feuer-Bomben. Mit diesen netten Utensilien bahnen sich der kleine Racker und sein Gehilfe den



▲ Alleine soll Bomberman 2 auch viel Spaß machen... Warten wir's ab.



▲ Spezialeffekte dürfen in diesem bombigen Game nicht fehlen.



▲ Hat man keine Freunde zur Hand, muss man halt alleine zur Tat schreiten.

Weg durch die sieben verschiedenen Welten, um den Oberbösewicht Rukifellth in seine Schranken zu weisen. Wir helfen ihnen doch gerne dabei und dürfen ihnen wohl schon im Sommer tatkräftig unter die Arme greifen. ■



# VIDEO & GAME

tel. 030-962 7777  
Internet: www.videogame.de  
fax 030-96277744

**Räumungsverkauf**  
**Dreamcastspiele**  
ab 39,90 DM

## An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise**  
**Importspele Hier!**

**ZENTRALE**  
VERSAND / GROSSHANDEL  
Berliner Allee 106  
13088 Berlin  
Tel. 030-962777-0

**VERKAUF / VERLEIH**  
im Berlin-Carree  
Karl-Liebknecht-Str. 12

**VERKAUF / VERLEIH**  
10407 Berlin  
Danziger Straße 124

**VERKAUF / VERLEIH**  
Berliner Allee 106  
Tel. 030-962777-0

e-mail: mediatotal@hotmail.com

http://www.videogame.de

**CITY-DISC**  
in Dortmund  
Hansa Str. 07  
44137 Dortmund

**RUDIS'S**  
GAMESHOP  
in Wilhelmshafen  
Göker Str. 102  
26384 Wilhelmshafen

**FLASH POINT**  
in Ansbach  
Würzburger Str. 2  
91522 Ansbach

Hier könnte IHR  
Logo stehen !!!

Playstation

Dreamcast

Nintendo 64

Saturn

Neo Geo Pocket

Game Boy

PC CD ROM

DVD

ANIME

Soundtracks

Actionfiguren

Merchandise

Lösungsbücher

Umbauten

Service

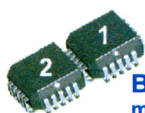


Resident Evil - Code Veronica	159	D 2
Crazy Taxi	ab 95	Virtua Striker 2
Carrier	JP 139	Vigilante 8 Teil 2
Star Gladiator 2	JP 79	Shadow Man - uncut
Zombie Revenge	JP 89	Soul Reaver
NFL / NHL / NBA 2K	US 139	Sega GT

JP 149	Arcatera	ab 99
Dt 99	Dead or Alive 2	139
Dt 99	MDK 2	89



## ANGEBOT DES MONATS



**DREAMCASTUMBAU**  
JETZT BEI UNS

**Bausatz** 89,90 DM  
mit ausführlicher Umbauanleitung  
**Dreamcastumbau** 129,90 DM  
vom VIDEO & GAME - Fachmann



**Powerpaket = DC-Umbau + Game + DC Magazin! 199,90 DM**



## Sony Playstation

<b>Army Man</b>	Dt 99
Thrasher	Dt 89
Spec Ops	Dt 89
Eagle One Harrier	Dt 95
Legacy of Kain 2	Dt 59
<b>Amorines uncut ab</b>	<b>89</b>
Breath of Fire 3	Dt 49
Croc 2	Dt 59
Gran Theft Auto 2	Dt 89
Carmageddon uncut	Dt 89
Le Mans	Dt 89
Jade Cocoon	Dt 89
Dune 2000	Dt 79
Vandal Hearts 2	119
Railroad Tycoon	Dt 89
Grandia	Dt 89
Star Ocean	99
Bundesliga Manager 2000	Dt 89
Toy Story 2	Dt 95
Saga Frontier 2	119
Urban Chaos	ab 99

## Anime / Videos



**Wir verfügen über ein großes Angebot an Actionfiguren und limitierten Statuen.**

**Wir haben alle verfügbaren Manga Lieferbar**  
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49  
El Hazard Vol.1-4 je 39  
Final Fantasy 1+2 je 49  
Neogenesis Evang. RE 1+2+3 je 49  
Streetfighter II Die Serie RE 1-4 je 49  
Tekken 39

## LÖSUNGSBÜCHER



## NINTENDO 64

Fighting Force 64	119
ECW Hardcore	99
Nuclear Strike 64	129
Resident Evil 64	139
Vigilante 8 Teil 2	109
Armormines	89
Quake 2	129
Toy Story 2	109
Viele Spiele ab	39



Bitte fragen Sie nach weiteren Titeln!

Medal of Honor	15
Tomb Raider Sammelband 1-4	15
Poke Mon	25
Tekken 1-3	15
Shadowman	15
Resident Evil 3	25
Discworld 1+2	10
Luna Silverstar	35

**GEHEIMTIP - NUR 139,90 DM**

Fragen Sie nach weiteren Merchandise Artikeln.

Pokemon Schlüsselanhänger	7
Pokemon Plüschfigur	ab 29
Pokemon Figurenset	22
Southpark Schlüsselanhänger	7
Southpark Plüschfigur	25
Wandbild aus Stoff div. Motive	39
Actionfiguren	ab 19
Laser Pointer	15
Tamagotchi	5



Soundtrack zu fast jedem Game schon ab 19,90 DM

89,90 DM

89,90 DM

69,90 DM

**BESTELHOTLINE! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

HÄNDLERHOTLINE 030-962777-0

# 030 - 96277777



Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Ware wird noch am selben Tag versandt. (Lagerware) Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versand-kosten betragen 10,00 DM + NN Gebühr. Postanschrift: VIDEO & GAME, 13088 Berlin Berliner Allee 106. PV - Pal, Dt - Deutsch [Ladenpreise können abweichen!]



# Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2

Vertrieb: Import  
Hersteller: Chunsoft  
Genre: Rollenspiel  
Erhältlich: Herbst

**Langsam, aber sicher kommt auch die Rollenspielwelle ins Rollen.**

**E**in Grund, weshalb das N 64 zumindest in Japan nie eine ernst zu nehmende Konkurrenz für Sonys PlayStation war, ist sicherlich der Mangel an Rollenspielen gewesen. Chunsoft will – wahrscheinlich ein bisschen zu spät – nun mit ihrer in Japan ziemlich beliebten *Mysterious Dungeon*-Reihe Abhilfe schaffen. Und das Game erscheint nicht auf dem 64DD, das Non-Japaner eh nie zu Gesicht bekommen werden. Chunsoft versucht vielmehr, die enorme Datenmenge auf ein herkömmliches Modul zu quetschen. Leichter gesagt als getan, da man ein ganz besonderes Feature der Serie ja auch auf dem N 64 beibehalten möchte: Die Dungeons werden nämlich bei jedem Neustart neu generiert, man wird sich also in keiner Höhle ein zweites Mal verlaufen können, Karten und Skizzen haben demnach keinen Zweck. Diese Möglichkeit ist wirklich äußerst interessant, da sie die Langzeitmotivation um ein beträchtliches Maß steigert. Allerdings stehen die westlichen Rollenspieler nicht

allzu sehr auf zufallsgenerierte Umgebungen, um ihren Erkundungswahn auszutoben, weshalb ein Release in den USA oder gar Europa zur Zeit mehr als unwahrscheinlich ist.

Das könnte aber auch mit der Grafik zusammenhängen – typisch japanische Kopffüßer gefallen dem Durchschnittsami bekanntlich nicht so sehr. Immerhin wird das N 64 die erste voll polygonale 3D-Umgebung der Serie spendiert bekommen, so dass freien Ausflügen durch die Stadt von Natane wirklich keine Grenzen mehr gesetzt sind. Natane ist übrigens der Ort der Handlung. Und die Hauptpersonen der (ziemlich klischeehaften Nippon-RPG-) Geschichte sind ein zehnjähriger Bub namens

Shiren und sein Haustierchen, ein Eichhörnchen, das auf den Namen Koppa hört. Die zwei haben mächtigen Kohldampf und finden erst nach langer Suche in Natane ein gefundenes Fressen. Allerdings haben sie die Rechnung ohne den Wirt

gemacht, denn ein paar ganz böse Dämonen flattern vom Himmel und wollen den beiden gehörig die Suppe versalzen. Wäre ja halb so schlimm, nur steht auf ihrem Speiseplan auch

▲ Die Stadt Natane bietet selbstverständlich viele Möglichkeiten zum Quatschen und Shoppen.

noch die Zerstörung der gesamten Stadt. Also müssen Shiren und sein kleiner Freund schnellstens eine riesige Festung bauen (und diese bekanntlich immer mit anderen Bauplänen, hehe), damit man wenigstens die zahlreichen Stadtbewohner retten kann. Wir wünschen den Beteiligten dabei viel Glück und betrachten die Geschichte aus der Ferne weiter... ■



▲ Drei auf ein Kind: einfach unfair, aber trotzdem an der Tagesordnung.



▲ Die polygonale 3D-Umgebung erlaubt ausgiebige Spaziergänge.



▲ Nipponmäßig: Ein kleines Kind und ein Eichhörnchen bilden die Party.



▲ Der Hitpoints-Balken darf natürlich in keinem RPG fehlen.





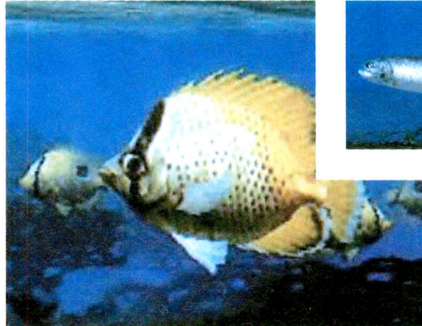
# Legend of the Sea King

Vertrieb: Interactive  
Hersteller: Interactive  
Genre: Rollenspiel  
Erhältlich: n.n.b

**Hier gibt's all die Viecher zu sammeln, vor denen Oma sich ekeln würde...**

**L**egend of the Sea King ist das Sequel zu Legend of the River King, das außer als Import leider nie den Weg in europäische Gefilde gefunden hat. Schade eigentlich, denn bei dem Teil handelt es sich um einen ziemlich genialen Mix aus Angel- und Rollenspiel. Die Grundidee, die übrigens bei Legend of the Sea King identisch zum Vorgänger ist, klingt ungefähr so: Du durchwanderst eine Rollenspielwelt, die sich im guten alten 2D-Look auf deinem Fernseher breit macht und in der es etliches an Krabbel- und Schwimmtieren wie Fische, Insekten und Amphibien zu finden und zu fangen gibt. Deine Aufgabe ist es, möglichst viele dieser Tiere einzusammeln und zu katalogisieren. Um das zu schaffen, stehen dir viele Werkzeuge wie Angeln oder Netze zur Verfügung, von denen du in den verschiedenen Shops mehr als genug kaufen kannst. Vorausgesetzt, natürlich, du kannst genug Bares auf den Tisch legen. Geld verdient man als Hobbyzoologe aber nur auf eine Art und Weise: seltene Tiere fangen und verkaufen.

Und dass ein Spielkonzept mit dem Hintergrundgedanken, möglichst alles einzufangen, was geht, durchaus erfolgversprechend sein kann, beweisen ja gerade Pikachu und der Rest der Gang. Aber das tollste Gameplay nutzt nichts, wenn die Grafik ein Fall für die Tonne ist, doch auch in diesem Punkt braucht sich Legend of the Sea King nicht zu verstecken. Man hat die kleinen grafischen Patzer aus dem ersten Teil gut überarbeitet und die Rollenspielwelt optisch generalüberholt. Es ist zwar nach wie vor 2D, aber das



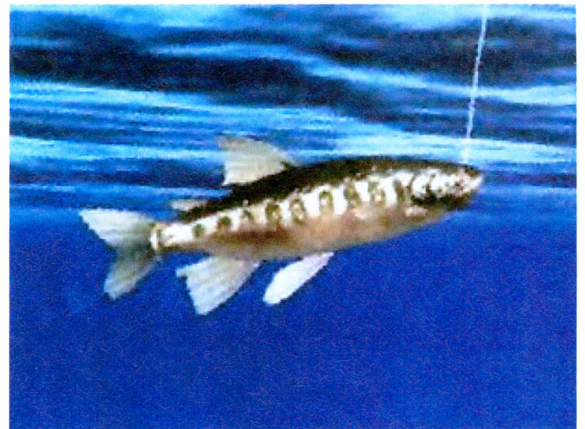
▲ Die Fangsequenzen machen grafisch einen wirklich guten Eindruck.



▲ In so einem herrlichen Korallenriff lässt sich bestimmt der eine oder andere gute Fang machen.

muss ja nicht schlecht sein. Dass Legend of the Sea King aber auch grafische Höchstleistungen bieten kann, sieht man an den Fangsimulationen: Wann immer du ein Viech entdeckt hast, das dir noch in deiner Sammlung fehlt, wechselt das Geschehen von der unspektakulären Spielumgebung zu einer grandiosen 3D-Sequenz, in der du in Echtzeit versuchen musst, das Objekt deiner Begierde einzufangen und sicher zu verstauen. Legend of the Sea King ist ein geniales Genre-Crossover, das viele Leute begeistern könnte. Wer Gefallen an Angelspielen oder Simulationen wie Harvest Moon hat, wird auch hier auf seine Kosten kommen. Ein Spiel mit großem Potential also, das

durch kleine "Nebensächlichkeiten" nur noch attraktiver wird, z.B. durch die Möglichkeit, seine Lieblingstiere in ein eigenes Aquarium/Terrarium zu verfrachten und sie zu füttern und zu pflegen oder auch per Transfer Pak einen Datenaustausch mit einer zukünftigen GB-Variante des Spiels zu betreiben. ■

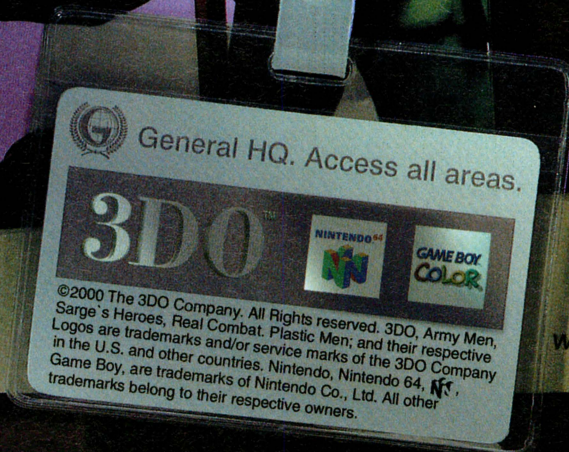


▲ Typisch! Indizierung überall, aber wenn unschuldige, wehrlose Fische brutal aus ihrem Zuhause gerissen werden, interessiert das keine Sau...





# „ICH LIEBE TOASTER MIT AUTOMATISCHER BRÄUNUNGSTUFE.“



[www.infogrames.de](http://www.infogrames.de)





AMSH/78-2

Green Forces



Headquarters

Stamp:

**REAL COMBAT.  
PLASTIC MEN.™**

Order No.: **AMSH/78-2**

Sign:

Date: **Mrz. 15th. 2000**

From:

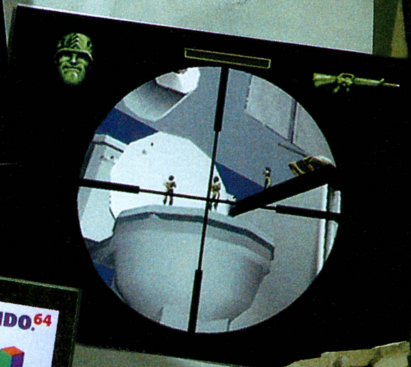
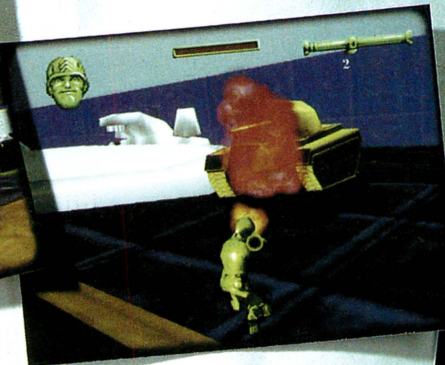
**RgtCmdr of Green Forces**

To:

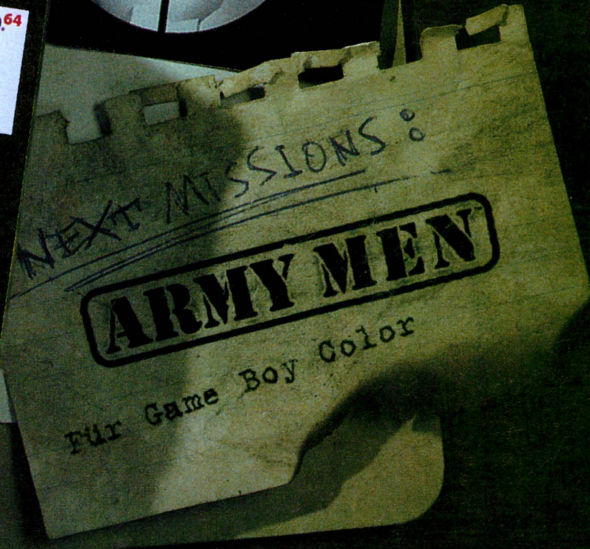
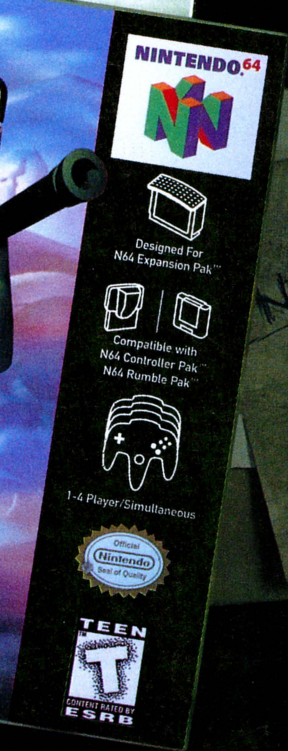
**StiffSgnt Sarge**

**Mission:**

1. Aufspüren d. BRAUNEN ARMEE
2. Befreiung der zwei Welten.
3. Rettung von Col.- Tochter Vicky
4. Rückkehr u. Sieg feiern!



**ARMY MEN™  
SARGE'S HEROES™**





# Was bedeuten die Boxen?

Unsere Tests sind mit zahlreichen Standardboxen gespickt. Wenn du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst du dir damit einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten die Boxen wirklich?



ninfo

**Spieler:** Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.

**Expansion Pak:** Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?

**Rumble Pak:** Wie sieht es mit der Unterstützung für das Rumble Pak aus? Ja oder nein?

**Der Test in Stichworten:**

● Was hat uns besonders gut gefallen?

● Was hat uns tierisch genervt?

Alle Kritikpunkte in der praktischen Übersicht!

kurz & knapp

## big.N-Bewertung

Wir bewerten die Spiele in den Kategorien Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. Was bedeuten die einzelnen Abstufungen?



Da waren richtige Künstler am Werk – fünf Punkte in einer Kategorie lassen kaum Wünsche offen!



Ziemlich gute Arbeit – es gibt nur ein paar Kleinigkeiten, die man verbessern könnte, ab so ist es auch okay.



Mittelmaß – wer drei Punkte kassiert, hat solide Arbeit geleistet, hebt sich jedoch nicht merklich von der Konkurrenz ab.



Das sieht nicht gut aus – eigentlich sollte dieser Aspekt der Spiels noch einmal komplett überarbeitet werden.



Absoluter Mist – wer dafür verantwortlich ist, sollte zum Steineklopfen nach Sibirien geschickt werden.

## Gesamtwertung

Jedes Spiel bekommt von uns eine Punktzahl auf einer Skala von 0 bis 100 – aber was bedeutet das? Wir sagen dir mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spieles lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltest du aber den kompletten Test lesen und auch dem jeweiligen Genre nicht ganz abgeneigt sein!

**95+**

Ein absolutes Ausnahmispiel. Nur wenn uns ein Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung – Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß reichen da nicht. Ein Megaspield muss etwas haben, das es von allen anderen Spielen unterscheidet.

**90% - 94%**

Wer die 90 %-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren big.N-Award. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.

**80% - 89%**

Wer sich bei uns im 80er-Bereich platziert, braucht sich vor anderen Spielen nicht zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder aufs Neue fesselnd.

**60% - 79%**

Das ist die Zone für Genre-Fans. Wenn du von einer ganz bestimmten Art Spiele nicht genug bekommen kannst, dann darfst du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

**30% - 59%**

Achtung! Ab hier wird es langsam wirklich bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

**10% - 29%**

Wenn du deinen Freunden die Unterlegenheit deines Nintendo 64 gegenüber dem Mega Drive demonstrieren möchtest, dann kaufe dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – miese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine fünf Mark wert!

**Unter 10%**

So miese Spiele gibt's für das Nintendo 64 nicht? Bisher noch nicht, aber wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt...



**Vertrieb:** Wer bringt das Spiel in den Handel?

**Hersteller:** Wer hat das Spiel programmiert?

**Genre:** Um was für eine Art von Spiel handelt es sich? Sport? Jump'n'Run? Etwas ganz anderes?

**Erhältlich:** Wann kommt das Spiel in den Handel?

**Preis:** Was mußt du für das Spiel berappen?



# Diesmal im Test!



## Game Boy (Color)

Für Game Boy-Spiele haben wir einige Änderungen vorgenommen. Bei der "ninfo" entfällt aus technischen Gründen die Angabe für das Expansion Pak, dafür gehen wir auf die verschiedenen Farbvarianten ein:

**Schwarzweiß:** Läuft das Spiel überhaupt auf dem alten Schwarzweiß-Game Boy?

**Farbe:** Gibt es einen speziellen Farb-Modus, für den man einen Game Boy Color braucht?

**Rumble-Funktion:** Hat das Spiel eine eingebaute Rumble-Funktion?

Außerdem werden Game Boy-Spiele nicht auf einer Skala von 0 bis 100 bewertet, sondern wie die Hardware nur von 1 bis 5.

## Bewertung

**Grafik:** Ist das Spiel ein Augenschmaus, oder erinnert es dich an die Pizza, die unter deinem Sofa vergammelt

**Sound:** Klingt es wie Musik in deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel kratzt?

**Gameplay:** Ein perfekt auf deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeeekränzchen deiner Großtante?

**Dauerspaß:** Wirst du es immer wieder spielen wollen, oder hat man es schon nach fünf Minuten durchgezockt

**Gesamt:** Die Gesamtwertung! Sie wird nicht nach den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

► **Unser Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!

## Alternativen

Vielleicht gibt es ja schon Spiele ähnlicher Machart in den Regalen der Händler – wir verraten dir, welche Konkurrenzprodukte erhältlich sind und in welcher Ausgabe sie von uns getestet wurden.



## 68 Custom Robo



Roboterschlachten der ganz besonderen Art!

## 60 ECW Hardcore Revolution

Ob das neue Spiel aus dem Hause Acclaim mit der starken Konkurrenz mithalten kann?

## 64 Hydro Thunder



Rennspaß auf dem Wasser – Hydro Thunder, der Wave Race-Killer?

## 46 International Track & Field Summer Games

Knöpfchen drücken – schnell, ausdauernd und mit perfektem Timing!

## 50 Jeremy McGrath Supercross 2000

Ob sich die teure Superstar-Lizenz gelohnt hat?

## 66 NBA In The Zone 2000

Basketball, die 348ste – In The Zone hat harte Konkurrenz!



## 34 Pokémon Stadium

Pikachu, Schiggy und Mauzi betreten die Nintendo 64-Arena!

## 44 Rat Attack

Nach ständigen Verzögerungen beginnt endlich die Rattenjagd!

## 48 South Park Rally

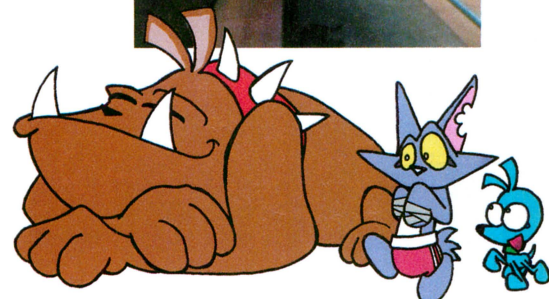
Cartman, Stan, Kyle und Kenny brettern durch South Park!

## 38 Tony Hawk's Skateboarding

Der PlayStation-Megahit endlich auch auf dem N64!

## 42 WinBack

Mit halbjähriger Verspätung erscheint der Spionagehit auch in Deutschland!







# Pokémon Stadium

Jetzt legen die Pokémon richtig los: gewaltige Schlachten in 3D auf deinem Nintendo 64!

ninfo

**Spieler:** 1-4

**Expansion Pak:** nein

**Rumble Pak:** nein

● einfache Benutzerführung

● grandiose Optik

● 9 Minispiele

● Transfer Pak inklusive

● GB-Spiele auf TV

● Sound ist mau

● ohne GB-Pokémon (fast) sinnlos

kurz&knapp

**R**ing frei für die Pokémon! Nachdem die roten und blauen Versionen für den Game Boy Anfang des Jahres mit einer noch nie gekannten Geschwindigkeit die Millionen-grenze in Deutschland geknackt haben, bringt Nintendo das Phänomen "Pokémon" auch auf den heimischen Fernseher. Die ersten beiden Game Boy-Spiele sind objektiv gesehen nach heutigen Maßstäben hoffnungslos veraltet: 1995 für den Schwarzweiß-Game Boy programmiert, hauen einen weder die Grafik noch der Sound wirklich um. Auch die Hintergrundgeschichte ist für ein Rollenspiel erstaunlich einfallslos. An *Pokémon* faszinieren vor allem zwei Dinge: Die Möglichkeit, gefundene Monster mit Freunden zu tauschen, und vor allem das geniale Kampfsystem.

Letzteres hat in *Pokémon Stadium* eine ganz besondere Bedeutung, denn auch wenn das Modul unzählige Möglichkeiten bietet, so geht es doch vor allem um eines: intelligente, mit Special Effects gespickte Kämpfe in riesigen 3D-Arenen.

## Pikachu

Obwohl *Pokémon Stadium* ein ganz und gar eigenständiges Produkt ist, kann man es dennoch am treffendsten als Add-On bezeichnen. Denn ohne ein möglichst weit durchgespieltes GB-*Pokémon*-Modul macht *Stadium* nicht so recht Sinn. Grundlage für die Zusammenarbeit zwischen Game Boy und Nintendo 64 ist das sogenannte Transfer Pak. Mit Hilfe dieses Geräts, das *Pokémon Stadium*

beiliegt, kannst du Daten aus einem Game Boy-Modul in ein kompatibles Nintendo 64-Modul laden. So ist es dir möglich, selbst trainierte Pokémon in den Kampf zu schicken.

Die Spielmodi in *Pokémon Stadium* sind so zahlreich, dass es alleine Stunden dauert, sie alle einzeln auch nur anzuspüren. Das eigentliche Hauptspiel ist der so genannte Stadium-Modus. Hier musst du in insgesamt 80 unterschiedlichen Kämpfen, die in vier verschiedene Turniere (= Schwierigkeitsgrade) aufgeteilt sind, alleine gegen den Computer bestehen. Hast du das geschafft, trittst du gegen den geheimnisvollen Mewtu an. War auch dieser Feind eher Opfer als Gegner, bekommst du Zutritt zu weiteren 80 Kämpfen, die dein ganzes Können erfordern. Natürlich kannst du



▲ In diesem Minispiel muss Pikachu möglichst schnell elektrische Energie erzeugen.

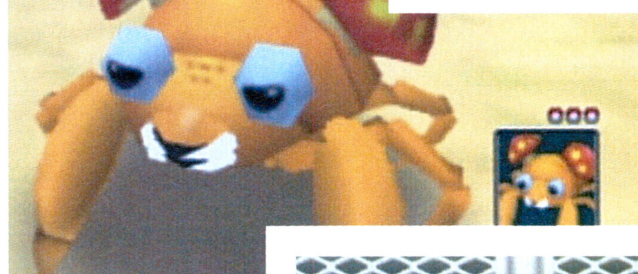


▲ Die Arenaleiter-Burg ist eine besondere Herausforderung.





**Vertrieb:** Nintendo  
**Hersteller:** HAL  
**Genre:** Strategie  
**Erhältlich:** April  
**Preis:** ca. 150 DM



mit den auf dem Modul gespeicherten Pokémon (übrigens alle 150) in diese Schlachten ziehen, sehr weit wirst du damit allerdings nicht kommen, denn die Gegnerschaft ist nicht von schlechten Eltern. Auf dem Game Boy zu Kampfmaschinen trainierte Pokémon sind der Schlüssel zum Erfolg.

In der Arenaleiter-Burg haben die aus dem Game Boy-Spiel bekannten Computertrainer abermals einen großen Auftritt. Für jeden Arenaleiter, den du besiegst, gewinnst du ein seltenes Pokémon, das du deiner Truppe und dem Pokédex hinzufügen darfst. Auch wer auf dem Game Boy noch nicht alle Pokémon

gefangen hat, kommt so auf seine Kosten und ist nicht allzu schnell frustriert, falls es im Stadium-Modus noch nicht so gut klappt.

## Schiggy

Bis zu vier Spieler dürfen in verschiedenen anderen Kampfmodi gegeneinander antreten. Jeder sucht sich seine Lieblings-Pokémon aus

und lässt sie gegen die seiner Freunde kämpfen. Wer möchte, kann sich noch den Computer zu Hilfe holen oder auch gegen ihn kämpfen, ganz nach Lust und Laune; nahezu alle nur erdenklichen Kombinationen sind möglich. Wie auch die Kämpfe im Stadium-Modus unterliegen diese Freundschaftsrangereihen Regeln, die du zum Teil selbst festlegen kannst.

Neben den ganzen Kämpfen verfügt *Pokémon Stadium* über allerhand Möglichkeiten zur Verwaltung deiner bereits auf dem Game Boy gesammelten Pokémon. Mit Hilfe übersichtlicher Menüs ist es dir möglich, deine Pokémon neu zu ordnen oder gar auf das N64-Modul auszulagern. Bis zu 240 Pokémon

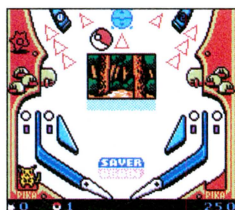
## Pokémon und kein Ende

Obwohl *Pokémon Snap* für das Nintendo 64 bedauerlicherweise doch nicht in Deutschland erscheinen wird, hat Nintendo dennoch einige Spiele in petto. So werden in diesem Jahr auf jeden Fall noch *Pokémon Gelb* (voraussichtlich Mai) und *Pokémon Pinball* (voraussichtlich Oktober) für den Game Boy Color veröffentlicht. Ob

und wann *Pikachu Genki Dechu* (Nintendo 64), *Pokémon Gold* (GBC), *Pokémon Silber* (GBC) und das *Pikachu Pedometer* mit Farbdisplay nach Deutschland kommen, steht bisher noch nicht 100%ig fest; wir sind jedoch guter Hoffnung, dass es spätestens nächstes Jahr so weit sein wird. Außerdem wird gemunkelt, das Shigeru Miyamoto höchstpersönlich mit weiteren *Pokémon*-Spielen zugange ist.



Pokémon Gelb



Pokémon Pinball



Pokémon Gold

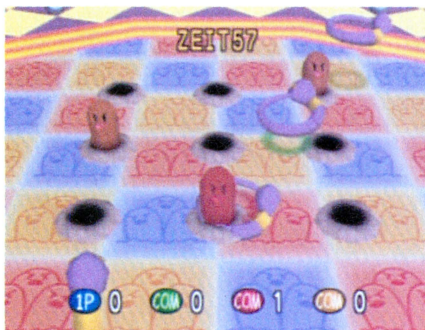


Pokémon Silber



Pikachu Genki Dechu





▲ Bei diesem Spielchen wirfst du mit Rettans auf Digdas.

finden auf dem 256-MBit großen Modul Platz, der dir fortan auf dem Game Boy wieder zur Verfügung steht. Außerdem kannst du deine Pokémon nach verschiedenen Kriterien ordnen und so doppelte Monster oder Schwächlinge ganz einfach aussortieren. Außerdem kannst du im Spiel gefundene Gegenstände auslagern und dadurch noch mehr Platz schaffen. Ein überarbeiteter Pokédex bietet dir noch detailliertere und bessere Informationen über all deine Lieblinge. Ebenfalls ein Kinderspiel ist das Tauschen von Pokémon via *Pokémon Stadium* – vorausgesetzt, beide Tauschpartner verfügen über ein Transfer Pak. Aber auch sonst ist ein Tausch von Pokémon (nicht von Gegenständen!) per Zwischenspeicherung auf dem N64-Modul problemlos möglich.

Wer vom Kämpfen und der Tauscherei genug hat, sollte mal einen Blick auf die neun Minispiele werfen. Ähnlich wie in *Mario Party* müssen hier verschiedene und an Einfachheit kaum zu überbietende Spielchen absolviert werden. Das Gameplay erschöpft sich zwar im schnellen oder rhythmischen Knöpfchen-



▲ Bisafloer macht seinem Gegenüber das Leben schwer.

drücken, trotzdem sorgen die Minispiele vor allem zu viert für zusätzlichen Spielspaß.

Ein ganz besonderes Schmankerl für alle Pokémon-Fans ist die Möglichkeit, die rote und die blaue Edition auch auf dem Fernseher spielen zu können. Die Kombination aus Transfer Pak, GB-Modul und *Pokémon Stadium* macht das dank eines eingebauten Emulators möglich. Leider funktioniert neben den beiden genannten Titeln nur das in Kürze erscheinende *Pokémon Gelb*. Alle anderen Game Boy-Titel werden leider nicht unterstützt und müssen weiterhin auf dem Handheld gespielt werden. Wer jedoch *Pokémon* auf dem Nintendo 64 spielt, sieht sich einigen Verbesserungen gegenüber. Nach einer kurzen Ladezeit ist das anschließende Spiel völlig frei von weiteren derartigen Verzögerungen, und der große, farbige Bildschirm bietet eine nie gekannte Übersicht.

## Mauzi

Wer von *Pokémon Stadium* ein eigenständiges Spiel mit Hinter-



grundgeschichte, speziellen Aufgaben oder neuen Monstern erwartet, wird wahrscheinlich bitter enttäuscht werden und darf von unserer Gesamtwertung gerne 20 Prozent abziehen. *Pokémon Stadium* ist kein Einstieg in die Welt der knuffigen Monster, es ist eine Erweiterung für alle, die von *Pokémon* einfach nicht genug bekommen können. Anfänger sollten sich lieber ganz auf die Game Boy-Version konzentrieren. Hat man sich aber erst einmal dort das ein oder andere halbwegs kampftaugliche Pokémon herangezuchtet, geht der Spaß bei *Pokémon Stadium* erst richtig los. Bei fortgeschrittenen Spielern dürfte die Arenaleiter-Burg besonders beliebt sein. Schließlich wird man mit acht zufällig ausgewählten Pokémon für einen Sieg belohnt – und da ist kein einziges unnützes Monsterchen dabei, da jedes einzelne ziemlich selten ist. Für viele Spieler dürfte das auch eine der seltenen Chancen sein, sich der zwei restlichen Start-Pokémon (Schiggy, Bisasam, Glumanda) zu bemächtigen. Profis hingegen wissen den Stadium-Modus zu schätzen. In

## Datenaustausch

Mit *Pokémon Stadium* feiert auch endlich das Transfer Pak seinen Einzug in deutsche Haushalte. Mit diesem kleinen Zusatzgerät, das dem etwa 150 Mark teuren Paket beiliegt, kannst du Daten zwischen einem Game Boy-Modul und einem Nintendo 64-Modul austauschen. Im Falle von *Pokémon Stadium* ist es möglich, selbst erspielte Pokémon auf dem Fernseher gegeneinander kämpfen zu lassen. Aber auch in anderen Spielen kommt das Transfer Pak zum Einsatz. Mehr dazu in unserem Feature ab Seite 92.



▲ Teilnehmende Pokémon stammen entweder vom GB- oder dem Nintendo 64-Modul.





▲ Hier musst du mit Schlurp möglichst viel teures Sushi futtern.

## Gelandet

In Asien und auf der Nordamerikaroute sind sie schon lange unterwegs, jetzt hat es ein Pokémon-Flugzeug endlich auch nach Deutschland geschafft. Die japanische Fluglinie ANA (All Nippon Airways) nennt insgesamt vier Boeing-Jets mit großflächiger Pokémon-Bemalung ihr Eigen, und eines davon landete am 12. März erstmals auf dem Frankfurter Rhein-Main-Flughafen. In Japan sind die bunten Flugzeuge sogar so beliebt, dass ein findiger Geschäftsmann entsprechende Modellbausätze und Miniaturversionen anbietet.



## Glurak

Der Sound hingegen ist wenig erwähnenswert. Das typische *Pokémon*-Thema dudelt vor sich, aber ansonsten enttäuscht das Fehlen typischer Sprachsamples aus der Fernsehserie. Dafür gibt es einen deutschen Kommentator, der hin und wieder eine belanglose Worthülse zum Besten gibt. Am Anfang ist das nett, mit fortschreitender Spieldauer kann der Mann jedoch ähnlich nervig werden. Wer *Pokémon Stadium* als Einstieg in die Welt der Pokémon sieht, wird zwangsläufig enttäuscht, denn diese Funktion übernimmt das Spiel einfach nicht – und will es auch gar nicht. *Pokémon Stadium* ist eine hervorragende Ergänzung für erfahrene Pokémon-Trainer und somit ein Pflichtkauf für alle Pokemaniacs. ■

## bewertung

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Dauerspaß	★★★★★

gesamt **88%**

► Für Pokémon-Fans ein absoluter Pflichtkauf!

## alternativen

Ogre Battle	Import (ca. 150 DM)
Getestet in Ausgabe 11/99	<b>77%</b>
Mario Party	Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 4/99	<b>83%</b>

einem Kampf nach dem nächsten kann man seine Truppe mit schnellem Training in Windeseile zu Höchstleistungen bringen; vorausgesetzt, sie überstehen die harte Herausforderung. Die künstliche Intelligenz des Computers steigt dabei in erfreulichem Maße an. Selbst blutige Anfänger können noch die ersten Kämpfe gewinnen, während sich im Laufe des Spiels die Spreu vom Weizen deutlich trennt und am Ende nur die eine Chance haben, die das Kampfsystem von *Pokémon* in- und auswendig kennen.

Die Grafik von *Pokémon Stadium* ist absolut beeindruckend und steht eigentlich im krassen Gegensatz zur spartanischen Optik der Game Boy-Version. Die Arenen an sich sind zwar wenig spektakulär, dafür sehen die Pokémon

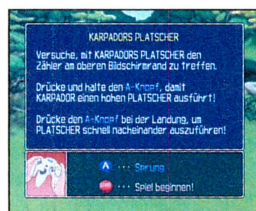
und ihre Attacken um so beeindruckender aus. Mit viel Liebe zum Detail wird jedem einzelnen lieb gewonnen Pokémon ein eigener Charakter eingehaucht, wie er den meisten auch schon aus der Fernsehserie bekannt sein wird. Es ist wirklich unglaublich, wie die charakterspezifischen Bewegungen der einzelnen Figuren auf das Modul übertragen wurden. Vor allem am Anfang möchte man sich einfach nur an der genialen Optik des Moduls ergötzen. Erstmals kommen auch die Größenverhältnisse zwischen den Pokémon so richtig rüber, und man erkennt eindrucksvoll, dass Raupy neben Glurak doch etwas mickrig aussieht. Die Angriffssequenzen sehen nicht minder gut aus und setzen dem ganzen die Krone auf: Ob Flammenstoß oder Wasserattacken, mehr als einmal zeigen sich nicht nur *Pokémon*-Fans von dem optischen Feuerwerk beeindruckt, das da auf dem Bildschirm abgebrannt wird.

## Zeitvertreib

Wer von der ganzen Kämpferei genug hat, kann sich zur Entspannung einem von insgesamt neun Minispielen hingeben. Diese Spielchen sind zwar sehr simpel und beschränken sich bis auf wenige Ausnahmen auf schnelles oder rhythmisches Knöpfchendrücken, trotzdem machen sie vor allem zu viert zumindest kurzzeitig Spaß.



Nach der Wahl des Minispiels...



... werden dir die Regeln erklärt...



... bevor es schließlich zur Sache geht.





# Tony Hawk's Skateboarding

Skateboarden soll gefährlich sein? Nicht zu Hause vor der Konsole!

info

kurz & knapp

**Spieler:** 1-2

**Expansion Pak:** ja

**Rumble Pak:** ja

- zehn Profifahrer
- Dauerspaß garantiert
- klasse Animationen
- leichte Steuerung
- 'n Tick zu einfach
- Turok-Nebel...

**I**m Internet konnte man in den letzten Wochen mal hier, mal da das Gerücht vernehmen, Tony Hawk habe sich bei einem waghalsigen Stunt alle Knochen gebrochen und das Zeitliche gesegnet. Papperlapapp! In

*Tony Hawk's Skateboarding* beweist er eindrucksvoll, dass er noch unter den Lebenden weilt und quicklebendig ist. Obwohl es sicherlich niemanden verwundern würde, wenn es den guten, alten Tony Hawk doch noch einmal auf diese tragische Art und Weise erwischen würde. Denn Skateboarden ist ein ziemlich gefährlicher Sport, weshalb auch viele Mütter ihren Sprösslingen vielleicht zu Recht verbieten, auf dieses olle Brettchen mit vier Rollen zu steigen. Aber es gibt ja wenigstens Konsolen, dank derer man das Fahr- und Stunt-Vergnügen nicht missen muss. Und das dann sogar noch ganz ohne Knieschützer und Helm.

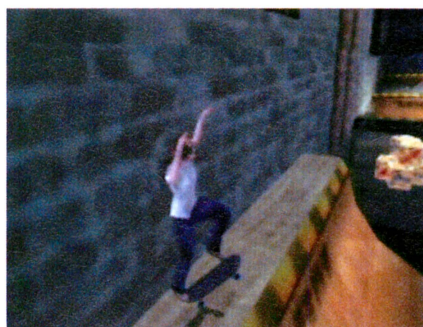
## Skate & Destroy

Das Spielprinzip von *Tony Hawk's Skateboarding* ist eigentlich recht simpel. Vor dem Start hast

du die Wahl zwischen dem Career Mode, dem Free Skate, der Single Session und einem schmucken Zweispielersmodus. Im Normalfall entscheidest du dich wohl als erstes für den Karrieremodus. Nach der Wahl eines Fahrers darfst du dir noch rote, schwarze, pinkfarbene oder gar babyblaue Rollen unter dein Board schnallen und einstellen, wie sensibel es bei Richtungswechseln reagieren soll. Und dann geht es endlich in das verlassene Lagerhaus, das zum Skatepark umfunktioniert wurde. Deine Aufgabe ist es nun, in nur zwei Minuten möglichst zwei verschiedene Highscores zu brechen, fünf Buchstaben zu finden, fünf Kistenstapel niederzumähen und noch ein verstecktes Videoband einzuheimsen. Halt, halt, halt... Das alles in nur zwei Minuten, fragst du? Fast. Fakt ist, dass man zwar nur lächerliche



▲ Der Zweispielersmodus macht tierisch viel Bock.



▲ Die Animationen sind wirklich spitze.



▲ Grinden darf man überall.



**Vertrieb:** Activision  
**Hersteller:** Edge of Reality  
**Genre:** Sportspiel  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 100 DM



zwei Minuten Zeit hat, aber man muss ja nicht gleich alle fünf Aufgaben auf einmal bestehen.

Um im Lagerhaus zu bleiben: Zuerst musst du 5.000 Punkte holen, dann die besagten Holzkisten plattmachen, fünf Buchstaben suchen, die zusammengesetzt das Wörtchen "S-K-A-T-E" ergeben, das versteckte Tape finden, das sich im geheimen Raum über der großen Halfpipe befindet, und schlussendlich 15.000 Punkte bekommen. Dann hast du fünf Tapes gewonnen, die Eigenschaften deines Fahrers verbessern sich und neue Levels lassen sich erschließen. So ist *Tony Hawk's Skateboarding* eigentlich aufgebaut. Auf jedem Parcours warten Buchstaben, Punkte und versteckte Tapes auf ihren Meister. Nur der Zerstörungswahn wird variiert. Nach der Kistenklopperei muss man in der Schule

## Kleines Wörterbuch

Als erster Einstieg in die Welt des Skateboardings hier ein kleines Boarding-ABC mit wichtigen Tricks und Sprüngen. Damit auch Nicht-Skater verstehen, was sie da in der Halfpipe anstellen, hehe...

<b>Air:</b>	Sprung	<b>Fingerflip:</b>	Ollie, bei dem das Board mit der Hand um die Längsachse gedreht wird
<b>Gaps:</b>	Lücken, z.B. zwischen Häuserdächern	<b>Impossible:</b>	360°-Drehung um die Querachse, wobei sich das Board um den hinteren Fuß dreht
<b>Grab Trick:</b>	Trick, bei dem man ans Board greift	<b>Kickflip:</b>	360°-Drehung um die Längsachse, der Fußballen gibt den Drehimpuls
<b>Grinds:</b>	Entlangschlittern an einem Geländer auf der Achse des Boards	<b>McTwist:</b>	540°-Drehung mit Überschlag, d.h. der Skater dreht sich kopfüber
<b>Flip Trick:</b>	Hier dreht sich das Board um eine Achse	<b>Ollie:</b>	Durch gleichzeitiges Abspringen und "Poppen" des Tails können Skater und Board ohne Greifen des Boards eine bestimmte Höhe erreichen.
<b>Nose:</b>	Vorderteil des Boards	<b>Varial:</b>	Drehung um die Vertikalachse
<b>Rail:</b>	Geländer		
<b>Slide:</b>	Entlanggleiten auf einem Hindernis		
<b>Tail:</b>	Hinterteil des Boards		
<b>360° Flip:</b>	Drehung des Boards um die Längs- und Vertikalachse		
<b>900°:</b>	Zweieinhalbfache Drehung in der Luft		
<b>Benihana:</b>	Die hintere Hand greift ans Tail, der hintere Fuß wird vom Brett gezogen und ausgestreckt		



▲ Die Tricks werden hauptsächlich mit den vier C-Knöpfen ausgeführt.



▲ Vor dem Spiel kann man sich noch einmal anschauen, wie die Standard-Moves funktionieren.

beispielsweise an fünf Pausentischen entlangschlittern, im Einkaufszentrum warten fünf Glasscheiben darauf, durchfahren zu werden, und in Downtown Minneapolis stehen (noch) fünf total unnütze "Skakeboarden verboten"-Schilder herum (hehe...). Die neuen Strecken werden immer schwieriger und verzwickter, gewinnen dadurch aber auch an Reiz, da man mehr Platz hat, um Punkte einzusacken. Sonderlich schwer ist die

Punktejagd nicht gerade. Das liegt hauptsächlich an der wirklich einfachen und intuitiven Steuerung. Der jeweilige Skateboarder rollt bereits von alleine vorwärts und muss nur noch gelenkt werden.

Mit C-Unten geht er in die Hocke, um noch einen Zahn zackiger davonzudüsen und dann bei einem (Treppen-) Geländer ganz sachte und cool mit einem Druck auf C-Oben zu grinden. C-Links und C-Rechts dienen zum Steuern in der

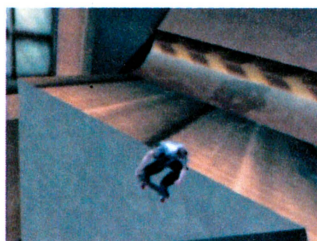




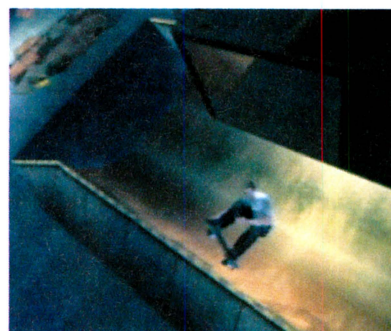
▲ Hier rechts ist einer der Buchstaben zu erkennen.



▲ Da wird gegrindet, dass die Funken sprühen.



▲ Hier im Hintergrund kommt der Nebel besonders gut zur Geltung.



Na, hoffentlich hat er keine Höhenangst. ▲

Halfpipe bei Air-Tricks. Verschiedene Möglichkeiten tun sich dank rechtzeitigen Drucks auf eine Richtungstaste auf. C-Oben und Oben bewirkt beispielsweise keinen herkömmlichen Grind, sondern einen Nose-Grind. Die Vielfältigkeit dieser Tricks wird aber erst deutlich, wenn du selbst einen der zehn realen Profis steuerst. Neben dem "King" Tony Hawk, Elissa Steamer und Chad Muska, geben sich auch Bob Burnquist, Geoff Rowly, Bucky Lasek, Andrew Reynolds, Kareem Campbell, Rune Glifberg und Jamie Thomas gegenseitig das Skateboard in die Hand. Natürlich hat jeder von ihnen auch Spezialtricks drauf. Tonys "THE 900" wird wohl auf alle Ewigkeit nur ihm vorbehalten sein, Kickflip McTwists und Christ Airs sehen dafür aber auch schon ganz nett aus.



▲ Besonders das Spiel zu zweit fesselt auf Monate!

Solche Specials sind leider nur machbar, wenn ein entsprechender Balken bereits voll ist. Aber wer immer und immer wieder nur die gleichen Sprünge macht, wird nicht belohnt. Will heißen, dass Aktionen beim zweiten Mal nur noch 75 % der Punkte bringen, beim dritten Mal 50 % etc. Dafür besteht aber die Möglichkeit, bestimmte Stunts und Moves miteinander zu kombinieren und die Punkte somit noch einmal zu vermehren. Bringt ein gewöhnlicher Varial gerade einmal 800 und der Finger Flip nur 600 Punkte, so macht sich die Kombination der beiden mit 2.800 Punkten bezahlt.

## Üben, üben, üben...

Klingt teilweise wahrscheinlich furchtbar kompliziert, aber Übung macht bekanntlich den Meister. Gut, dass man im Free Skate unbegrenzt viel Zeit auf einem Parcours seiner Wahl hat und Kombinationen trainieren kann. Die Single Session ist wiederum ein simpler Highscore-Wettbewerb, während hinter dem Zweispielermodus ein Highlight des Spiel steckt. Es gibt drei verschiedene Spielarten: Graffiti, bei dem man Streckenabschnitte mit gelungenen Tricks mit seiner Farbe einfärben muss, Trick Attack, bei dem es um Punkte satt geht, und Horse, bei dem man nacheinander innerhalb von zehn Sekunden den besten Trick ausführen muss, den man auf Lager hat, damit man ja keinen Buchstaben kassiert. Leider

trübt die Technik den Spielspaß ein wenig. Richtig dicke Nebelschwaden (im Zweispielermodus umgerechnet zwei Meter Weitsicht... hehe) rufen Erinnerungen an *Turok* wach, sind aber nur ein kleiner Schönheitsfehler in diesem sonst makellosen Spiel. Ins Gewicht fällt jedoch der Sound, der nicht mehr so reinhaut, wie er es auf der PlayStation getan hat. Na klar, die Soundeffekte sind sehr gut, und der Punkrock der Dead Kennedys, von Primus, Goldfinger und The Earnies hört sich noch immer klasse an. Doch bei der Qualität müssen Abstriche gemacht werden, ebenso bei der Länge der Titel und teilweise sogar beim Text. Trotzdem machst du mit einem Kauf nicht viel falsch, denn *Tony Hawk's Skateboarding* ist ein absolutes Ausnahmespiel, das auch über Monate hinweg fesseln kann. ■

## bewertung

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Dauerspaß	★★★★★

gesamt **87%**

► Cooles Skateboard-Spiel mit Top-Musik und Spielspaß pur.

## alternativen

Top Gear Hyper-Bike	Mitsui (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 3/00	<b>82%</b>
Paperboy 64	Midway (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 3/00	<b>56%</b>



**Verwand Der Versandspezialist:**  
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Verandshandler auf der E3N-Messe 1997 in Nurnberg

**3% Rabatt**  
ab 170,- DM Rechnungssumme

PGA European Tour Golf	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Get 3: Deep Cover Gecko	119,95
Int. Superstar Soc. 2000(Apr)	109,95
Int. Tr. &F. Summergames(Apr)	109,95
Jet Force Gemini	109,95
J. McGrath Supercross 2	89,95
Lego Racers	109,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
Mario Party 2 (Juli)	109,95
NBA Jam 2000	89,95



Operation: Winback (N64) 99.95	Mario Party 2 (N64) 109.95
The New Tetris	89.95
NFL Quarterback Club 2000	94.95
Nuclear Strike (März)	109.95
Operation Winback (April)	99.95
Paperboy (März)	109.95
Perfect Dark (Mai)	109.95
Pokémon Stadium + Tr.Pak(Apr)	139.95
Rainbow Six	99.95
Rayman 2	119.95
Ready 2 Rumble Boxing	109.95
Ridge Racer 64 (Apr.)	109.95
Road Rash	114.95
RTL World League Soccer	109.95
Ruff & Tumble (März)	109.95
South Park	99.95

Four screenshots from N64 games are displayed in a 2x2 grid. The top-left screenshot shows a wrestling match from 'ECW Hardcore Rev.' with two characters in a ring. The top-right screenshot shows a racing game, 'Ridge Racer 64', with a car on a track. The bottom-left screenshot shows a character in a dark, industrial setting. The bottom-right screenshot shows a character in a dark, industrial setting, possibly a different scene or character from the bottom-left.

Tony Hawk's Skate-board. (N64) 89,95	Ruff & Tumble (N64) 109,95
South Park Luv Shack .....	89,95
South Park Rally .....	89,95
Starcraft (Mai) .....	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer .....	99,95
Super Smash Bros. ....	89,95
Supercross 2000 .....	99,95
Tarzan (Apr.) .....	89,95
Top Gear Rally 2 .....	109,95

3% Rabatt (Skonto)!

**10 Jahre**

**NINTENDO 64**

inkl. Transfer Pak orig.

**Super Mario 64**

10 Jahre


Tony Hawk's Skateboard.(Mrz)	(89,95)
Toy Story 2	89,95
Vigilante 8 - 2nd Offense ....	89,95
WCW Mayhem	99,95
World Drivers Championship	119,95
Worms Armageddon .....	109,95
WWF Wrestlemania	114,95
Xena Warrior Princess ....	114,95
Zelda 64	109,95

<b>F1 World Grand Prix</b> .....	<b>64,95</b>
<b>Lylat Wars</b> .....	<b>64,95</b>
<b>Mario Kart 64</b> .....	<b>64,95</b>
<b>Snowboard Kids</b> .....	<b>64,95</b>
<b>Wave Race 64</b> .....	<b>64,95</b>

Bust A Move 2	29.95
Gargoyles Quest	34.95
Oddworld: Abe's Adv.	34.95
On the Tiles	34.95
Spirou	34.95
Superman	29.95
Tamagotchi	29.95
Top Gear R.(Rumble) <b>Color</b>	49.95











**Schnell, schneller Theo Kranz Versand!**

Unser besonderer Schnellservice: Wer verlässt  
Ihre bis 15:57 Uhr bestellte Ware und ist in der  
noch am gleichen Tag unser Haus und hat in der  
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim  
Versenden von 3 Nutzen Sie unseren besonderen  
sogar portofrei\*! Und bei Ihrer höchsten Porto für  
Vorbestell-Services, zahlen Sie nichts! Bestellung erfolgt  
als Artikel Lieferung, die Nachlieferung erfolgt  
die erste Lieferung. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr,  
portofrei\*. 6:30 Uhr.



**Zurück**

© 2008 Theo Kranz Versand

	Pokémon - blaue Edition ....	64,95
	Pokémon - rote Edition ....	64,95
	Pokémon - gelbe Edition (Apr)	64,95
	Spielerberater Pokémon ....	24,95
	Pokém. Pikachu Ped-o-Meter ..	44,95
	Sammelkarten: Theme Decks ..	21,95
	Booster 6,95 Starter Set ....	21,95
	Power Bouncer (Flummi) ....	9,95
	<b>Pikachu Plüschfigur gross ..</b>	<b>29,95</b>
	Pokémon Plüschfigur klein ..	19,95



Karten, Flummi, Schlüsselanh. und Plüschfiguren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

**Game Boy Color** **129.95**

GameBoy Color	59,95
GameBoy Camera	59,95
Linkabel universal original	19,95
Armormen	59,95
Army Men	59,95
Beauty & the Beast	64,95
Bombberman Quest	54,95
Box Champions	44,95
Capcom Generations	59,95
Dragon Quest Monster (März)	64,95
Earthworm Jim 3D	54,95
ECW Hardcore Revolution	64,95
F1 World Grand Prix 2 (März)	64,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3 (Mrz)	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
International Karate (März)	54,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch: das grosse Panama...	59,95
Jay & die Spielzeugdiebe (Apr)	59,95
Konami GB Collection	64,95
Mario Golf	64,95
Mask of Zorro (März)	59,95
Metal Gear Solid (April)	64,95
Mission Impossible	64,95
NBA Pro '99	64,95
Papyrus	59,95
Pumuckl + Biene Maja Case (SVR)	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil	59,95
Star Wars Racer (Rumble-Fkt.)	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Tony Hawk's Skateboard. (März)	59,95
Toy Story 2 (März)	59,95
Turok: Rage Wars	59,95
Warrio Land 2	64,95
Warrio Land 3 (April)	64,95
Wings of Fury (März)	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

Versandkosten, Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse nur Eurocheck bis 200,- DM oder Kontenzahlung (nur **200,- DM**) oder **40,- DM**. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisdiskussionen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladendrucke können variieren. \* Dieser Artikel wird portofrei verschickt! **200,- DM**. Jubiläumsgeschenk, das aufgrund des niedrigen Preises bei 3 Artikel\* sowie portofreier Nachlieferung\* nicht berücksichtigt werden kann. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. \*lediglich für Nachnahmebesteller (d.h. die NN-Gebühr von „tBA“: noch nicht bekannt).

0931-3545222 ODER 0180-521844  
INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

STENLAGS - KOSTENLOS -  
Persenandmagazin an:

**UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE**

0931 35 45 235

**HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX: 0931-571602**

**ENTRICKSELN KOSTENLOS**  
 Ihre E-Mail-Adresse ist die Eintrittskarte für ein kostenloses Verlosungsspiel. Senden dieses Coupons - oder die E-Mail-Adresse - an [info@hitgames.de](mailto:info@hitgames.de). Sie adressierten einen Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an [info@hitgames.de](mailto:info@hitgames.de).

**hitmagazin**  
 JOURNAL  
 FÜR  
 HIT  
 MUSIC



# Operation: WinBack

Du wolltest es doch schon immer mit ein paar wütenden Terroristen aufnehmen, oder?

kurz&knapp info

**Spieler:** 1-4

**Expansion Pak:** nein

**Rumble Pak:** ja

● 350 Moves

● gute Story

● gängige Steuerung

● eintönige Grafik, etwas Nebel

● die Konkurrenz naht

**A**uch wenn's Weile hat, will ein Ding nicht unbedingt gut werden. Bei manchem Videospiel, das immer weiter nach hinten verschoben wurde, kam am Ende etwas ganz und gar nicht Gutes raus. Deswegen beschleichen uns auch gemischte Gefühle, wenn wir an *WinBack* denken. Ursprünglich sollte das Spiel schon zu Weihnachten 1998 erscheinen, wurde dann aber immer weiter verschoben. In der Ausgabe 11/99 konnten wir schließlich das fertige Importspiel unter die Lupe nehmen, von dem nicht nur unser Ex-Kollege Jan-Philipp ganz begeistert war. Dann dauerte es noch einmal ein halbes Jahr, bis die deutsche Version mit dem Titel *Operation: WinBack* auf den Tisch des Hauses flatterte. Viel geändert hat sich nicht, auch die bei PAL-Versionen oft auftretenden Slowdowns sind nicht zu beklagen. Sieht also aus, als hätte es Jean-Luc Cougar so gerade noch ins Ziel geschafft – bevor Joanna Dark ihm die Hölle heiß machen konnte.



▲ Sprechen kann der Herr Minister nicht, aber du hoffentlich lesen.

## Mann, ist das ein Typ!

Ein Teufelskerl ist er ja sowieso, der gute Jean-Luc. Bei dem Namen hat er wahrscheinlich einige Semester in der Fremdenlegion auf dem Buckel. Jetzt allerdings wartet ein ganz übler



▲ Dein Ausbilder gehört nicht zu den freundlichsten Gesellen.

Auftrag auf ihn. Eine Gruppe von Terroristen mit dem klangvollen Namen "Crying Lions" hat ein Hochsicherheitslabor in ihre Gewalt gebracht, von dem aus per Satellit das strategische HiTec-Waffensystem GULF gesteuert wird. Einen Schuss hat die Terrorbande schon abgefeuert und prompt den ersten Treffer gesetzt: Per Laserstrahl wurde das Space Development Center in Argent dem Erdboden gleich gemacht. Und obgleich der Laser über eine ähnlich verwüstende Wirkung wie Nuklearwaffen verfügt, ist das GULF-System vor selbigen bestens geschützt: Das Labor zur Steuerung des Lasersatelliten wurde mehrere Stockwerke tief in den Sockel eines mächtigen Berges gehauen. Es gibt also keine andere Möglichkeit, die Crying Lions zu stoppen, als unbemerkt in das Labor einzudringen und sie Mann für Mann zu erledigen.

Und die Zeit dafür ist knapp. Nur vier Stunden braucht der Satellit, um seinen Energiespeicher für die nächste Salve aufzuladen. Auch mit dem Erfüllen irgendwelcher Forderungen sind die Terroristen nicht zu stoppen: Es



▲ Auch scheinbar leere Container solltest du nach Power-Ups durchsuchen.

gibt keine. Den Crying Lions scheint es wirklich nur um die Zerstörung zu gehen. Um sie zu stoppen, musst du in der Rolle des Jean-Luc Cougar zwei Bürotrakte, eine Fabrik und das eigentliche Steuerzentrum des Satelliten säubern. Gut also, dass Cougar einiges auf dem Kasten hat. Über 350 (in Worten: dreihundertfuffzig) verschiedene Aktionen beherrscht der Kerl, und *Operation: WinBack* macht nicht zuletzt deshalb so viel Spaß, weil du viele davon ganz schnell raus hast und etliche mehr intuitiv erlernst. Die Basics sind dabei Standard: A zum Feuern und Öffnen der

Türen, B zum Nachladen, Z zum Kriechen. Daneben kannst du dich natürlich an den Gegner ranpirschen, über den Boden rollen, schnell wegducken oder komplexere Aktionen ausführen. Etwa, indem du dich mit gezogener Waffe eng an einer Wand entlangschleichst, dann auf Knopfdruck um die Ecke schwingst, einen Schuss abgibst und sofort wieder hinter der



▲ Die Lokalisierung lässt hin und wieder zu wünschen übrig.



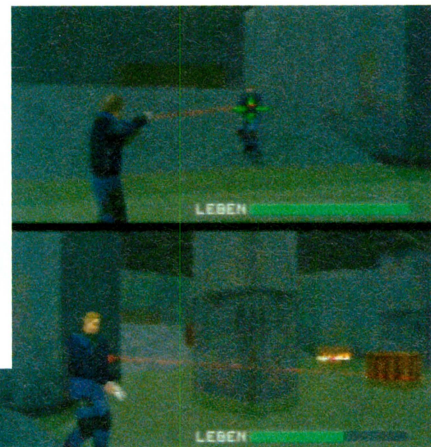
**Vertrieb:** Virgin  
**Hersteller:** Koei  
**Genre:** Action  
**Erhältlich:** Mai  
**Preis:** ca. 120 DM



▲ Lass dich nicht täuschen, der Nebel hält sich durchaus in Grenzen.



▲ Eine Sache für sich, und keine schlechte: der abwechslungsreiche Mehrspielermodus.



## Wenig Waffen

Mit diesen Waffen gehst du an den Start, weitere kommen später dazu. Trotzdem haben wir schon beeindruckendere Arsenale gesehen.



▲ Für die Handfeuerwaffe gibt es immer genügend Munition.



▲ Die Schrotflinte macht mächtig Krach...



▲ ... während sich die automatische MP auch für mehrere Gegner vorzüglich eignet.

Deckung verschwindest. Dazu braucht es zwar schon eine recht komplexe Button-Kombination, aber selbst die hast du nach weniger als einer Stunde drauf.

Um einen Gegner allerdings (bewusst) zu treffen, musst du ihn erst anvisieren. Eigentlich keine große Sache, doch um jemanden aufs Korn zu nehmen, musst du ihn wiederum zunächst mal sehen. In *Operation: WinBack* heißt das zu lernen, jede Wand, jede Kiste, jeden Winkel als Deckung zu benutzen – und immer wieder die Kamera nachjustieren. Erst wenn sie den Gegner erfasst hat, kannst auch du ihn mit dem Laserpointer erwischen. Du musst also lernen, dir die Kamera zunutze zu machen, was aber leider nicht immer einwandfrei funktioniert. Besonders wenn Gegenstände im Weg sind und du vielleicht ein ganz klein wenig nervös wirst, geraten die Dinge bald in Unordnung. Dann hilft es nur, Jean-Luc schnell ein wenig zu bewegen, auf dass sich die Kamera automatisch neu positioniert. Wenn es dafür noch nicht zu spät ist... Abgesehen von den guten Animationen, macht *WinBack* grafisch zwar ebenfalls einen guten, aber keinen herausragenden Eindruck. Das mag zum Teil auch daran liegen, dass die Wege zwischen den Speicherpunkten oft zu eintönig und zu grau in grau erscheinen.

## Man spricht Deutsch

Das Arsenal an Waffen hält sich eher in Grenzen, zumindest im Vergleich mit anderen Spielen des Genres. Da hat man mit "Death Match", "Tödliches Ziel", "Operation Würfel", "Schnellfeuer" und "Teamkampf" beinahe schon mehr Multiplayer-Optionen zur

Verfügung, die aber natürlich nur wenig von der Atmosphäre des Spiels und der eigentlichen Story rüberbringen. Ein wenig getrübt wird der Gesamteindruck außerdem durch die sehr wenigen Sprach-Samples und eine teilweise nachlässige Lokalisierung, besonders in den Menüs. "Höhe" statt "Größe" und dann amerikanische Maßeinheiten, das hätte eigentlich nicht sein müssen. Gut also für Jean-Luc Cougar und den Rest des S.C.A.T.-Teams, dass *Operation: WinBack* vor *Perfect Dark* in den Handel kommt. Im Schatten des von Rare erwarteten Überfliegers samt Medienrummel hätte das Spiel sich bestimmt weniger gut verkauft. Obwohl es seinen Preis wirklich wert ist. ■

## bewertung

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Dauerspaß	★★★★★

**gesamt 82%**

► Viel Action, gutes Gameplay – nur technisch nicht ganz top.

## alternativen

Daikatana	Mitsui (ca. 100 DM)
Getestet in 03/00	<b>73%</b>
Turok: LdVl	Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in 12/99	<b>80%</b>





# Rat Attack

Die Katze lässt das Mäusen nicht – schnapp sie dir alle!

kurz&knapp info

**Spieler:** 1-4

**Expansion Pak:** nein

**Rumble Pak:** ja

- abwechslungsreiche Grafik
- unterschiedliche Katzen und Ratten
- Comicatmosphäre
- simples Spielprinzip
- technisch veraltet

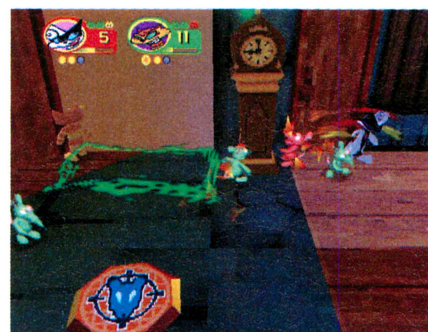
**K**atzen haben's echt nicht leicht. Bestes Beispiel ist der allseits beliebte Tom. Hat er's mit Hunden zu tun, zieht er grundsätzlich den Kürzeren, und auch mit den in der Nahrungskette wesentlich schlechter dastehenden

Mäusen hat der gute Tommy nicht viel Glück. Ähnlich geht es den flauschigen Sympathieträgern in *Rat Attack*. Zwei böse Ratten wollen die Weltherrschaft an sich reißen. Das klingt sehr nach Pinky und Brain, die Lizenz konnte oder wollte man sich aber leider nicht leisten – schade! Jedenfalls schicken diese beiden Superratten eine ganze Armee von willenslosen weißen Ratten auf die Mensch- und Katzenheit los. Du hingegen schlüpfst in die undankbare Rolle einer lebenden Rheumadecke und begibst dich auf die Jagd nach den Nagern, die so gerne kreischende Frauen auf Stühle vertreiben.

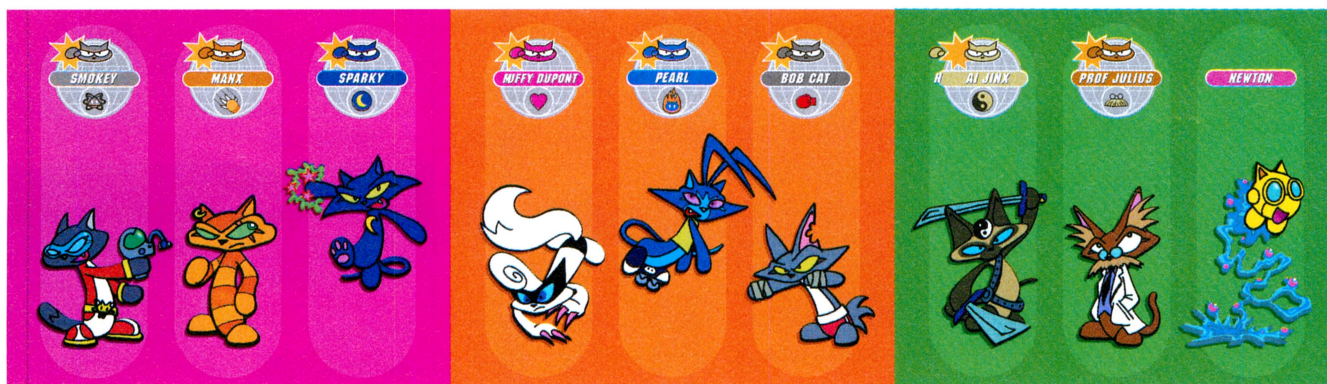
## Mausefalle

Das Katz-und-Maus-Spiel beginnt damit, dass du dich für eine von acht Katzen entscheidest,

mit der du das Spiel absolvieren möchtest. Die Grundausstattung einer jeden Mauzi ist gleich, allerdings verändert sich je nach Miezekatze die Story etwas, und natürlich hat jeder Rattenfänger



▲ Der Levelaufbau ist oft etwas zu simpel.





**Preis:** ca. 130 DM



A screenshot from the video game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The scene is set in a room with a large, red, diamond-patterned floor. In the center, a blue wavy line, likely representing a water stream or a path, flows from the top left towards the bottom. On the left wall, there is a large red number '7' and a small blue icon of a cat-like creature. Below the number '7', there are several small blue icons. In the background, there is a large red structure that looks like a piece of furniture or a wall. On the right side of the room, there is a large red number '0014700'. A small blue figure, presumably Link, is visible in the distance near the red structure.



# International Track & Field 2000

Schneller, höher, weiter: Konami kommt ins Schwitzen!

kurz&knapp info

**Spieler:** 1-4

**Expansion Pak:** ja

**Rumble Pak:** ja

- gute Steuerung
- klasse Mehrspielermodus
- grafisch top
- ziemlich schwer
- nicht sehr innovativ

**D**ie Liste der Nationen sieht beeindruckend aus. Australien, China, Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Japan, Kanada, Kenia, Korea, Kuba, Russland und die USA schicken in *International Track & Field 2000* ihre besten

Athleten ins Rennen. Und nicht nur dorthin, denn zu den Disziplinen in Konamis neuestem Sportspiel zählen neben 100-Meter-(Hürden) Läufen unter anderem auch Hochsprung, Weitsprung, Dreisprung, Hammer-, Speer- und Diskuswurf, Schwimmen und Tontaubenschießen. 14 olympische Sportarten sind es insgesamt, in denen du dich ab Ende April auf den heißen australischen Sommer vorbereiten kannst. Nicht alle Events sind dabei von Anfang an verfügbar, etliche müssen erst mühsam freigespielt werden. Und das ist schwerer, als es sich hier vielleicht anhört.

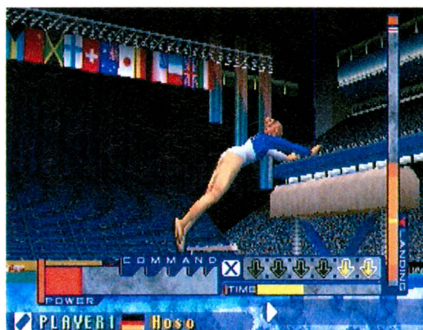
## Wunde Daumen

Denn wenn man eins mit Sicherheit sagen kann, dann, dass *IT & F 2000* die charakteris-

tische Steuerung von seinen (niemals auf dem N64 erschienenen) Vorgängern übernommen hat. Immer wenn es darum geht, Geschwindigkeit zu machen, musst du den rechten und linken C-Button abwechselnd, gleichmäßig und vor allem superschnell bearbeiten. Das gilt sowohl für den 100-Meter-Lauf, als beispielsweise auch für den Hammerwurf. Bei solch "technischen" Disziplinen wird aber auch dir ein gerüttelt Maß an Technik und Timing abverlangt. Wenn du den Z-Knopf nicht genau in dem Moment drückst, in dem du Hammer oder Diskus loslassen willst, geht der Versuch zwangsläufig in die Hose. Wie gesagt, das ist nicht leicht. Ungeduldige Spieler sollten sich vor Einlegen des Moduls besser eine große Kanne Baldriantee aufbrühen. Immerhin



▲ Der mächtige Brite ist ein wahrhaft gewichtiger Vertreter des Empires!



▲ Sei ehrlich, wäre diese Sportart nicht auch was für dich?



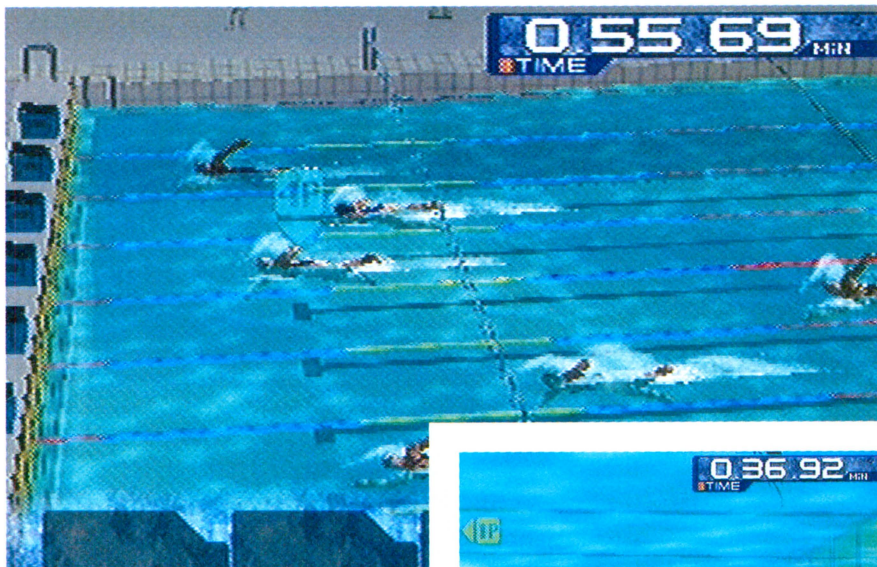
▲ Beim Hammerwurf zählen Speed und gutes Timing.



Vertrieb: Konami  
Hersteller: Konami  
Genre: Sportspiel  
Erhältlich: April  
Preis: ca. 110 DM

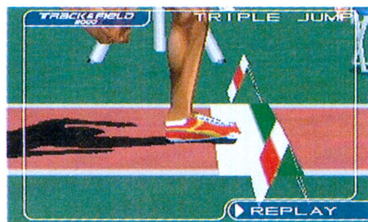
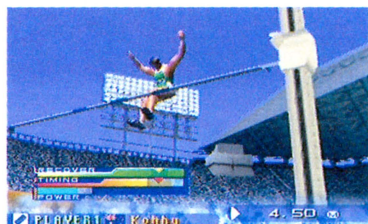
unterscheidet sich die Steuerung von Sportart zu Sportart kaum, es bleibt als genügend Spielraum zum Erlernen solcher Feinheiten wie dem beidhändigen Bearbeiten des Pads.

Grafisch schafft *IT & F 2000* locker den Sprung aufs Treppchen, allerdings nur im Hi-Res-Modus. Ohne Expansion Pak zieht zwar die Frame-Rate ein wenig an, jedoch nicht genug, um die dann deutlich schwächere Optik zu kompensieren. Besser als bei der PlayStation-Version des Spiels ist die Grafik aber auf jeden Fall. Die Bewegungsabläufe der Athleten wurden im Motion Capturing eingefangen und wirken absolut realistisch. Eine ebenso intelligent wie dramatisch eingesetzte Kamera und die authentischen Replays sorgen zudem für echtes TV-Feeling. Der Sound gehört zwar nicht gerade zu den Highlights des Spiels, bringt aber das, was man bei Sportspielen erwarten kann. Eindeutig zu den



## Übung macht den Meister

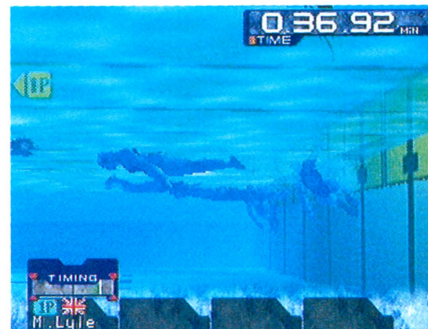
Die Sprungdisziplinen gehören zu den Sportarten, bei denen neben Geschwindigkeit auch gutes Timing gefragt ist. Da heißt es: üben, üben, üben.



Stärken zählt dagegen der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler. Sei ehrlich, das ist es doch eigentlich, wofür wir uns im Einzelspielermodus die Daumen wund drücken! Gerade die Disziplinen, die sich zu viert absolvieren lassen, bringen ans Licht, wo die wahren Champions sitzen. Besonders wenn du dich an historischen Richtlinien, wie sie ins Spiel eingebaut wurden, messen kannst. Unterstützt wird übrigens auch das Rumble Pak, die deutsche Version kommt überdies mit Bildschirmtexten in unserer Muttersprache daher.

## Altmeister

Unterm Strich hat es sich wirklich gelohnt, *International Track & Field 2000* auch jetzt noch fürs N64 zu veröffentlichen. Die Spieler werden sich freuen, weil es wirklich Spaß macht, um Zentimeter und Zehntelsekunden zu kämpfen und sich dabei an der wirklich guten Präsentation zu ergötzen. Und Konami wird sich freuen, weil das Spiel in dieser Sportspiel-Sparte völlig konkurrenzlos dasteht und sich nicht nur angesichts der nahenden Sommerolympiade gut verkaufen wird. Eine Aktion also, bei der es keine Verlierer gibt. Falls du sowieso schon lange auf Disziplinen aus Leichtathletik und Zehnkampf gewartet hast, die es früher auf allen populären Videospielsystemen gab, solltest du ohne zu zögern zugreifen. Alle anderen sollten sich beim Probieren die Zeit nehmen, einzelne Disziplinen vier, fünf Mal hintereinander zu versuchen, bis sie die Steuerung raus haben



▲ Auch von unten machen die Schwimmer(innen) eine gute Figur.

und es nur noch darum geht, den persönlichen Rekord zu verbessern. Du weißt ja: Erst die Arbeit, dann das Vergnügen. ■

## bewertung

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Dauerspaß	★★★★★

gesamt **83%**

► Schmuckes Kraftfutter für echte Sportler.

## alternativen

ISS '98	Konami (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 10/98	<b>95%</b>
Olympic Hockey	GT Interactive (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 4/98	<b>78%</b>



# South Park Rally

Acclaim und die South Park-Lizenz – der Tragödie dritter Teil!

## info

**Spieler:** 1-2

**Expansion Pak:** nein

**Rumble Pak:** ja

## kurz&knapp

● 7 Strecken

● 30 Charaktere

● guter Sound

● Streckendesign zu verwirrend

● viel zu schwer

● niedrige Frame-Rate

**E**in altes Sprichwort sagt bekanntlich: Aller guten Dinge sind drei. Ob diese Phrase auch bei einem *South Park*-Spiel zutreffen könnte? Schön wär's ja. Der Fan der Chaostruppe hofft es jedenfalls innig. Doch ich will es dir lieber gleich verraten: *South Park Rally* schließt sich *South Park – The Game* und *Chef's Luv Shack* in puncto mangelnder Qualität und Spielspass bedingungslos an.

## Auf den ersten Blick

Der erste Blick ins Optionsmenü lässt zeitweilig sogar Euphorie aufkommen. Sage und schreibe 30 Charaktere und 7 Strecken stehen dem mutwillig unfair fahrenden Spieler zur Auswahl. Des weiteren glänzt *South Park Rally* mit lustigen und ziemlich

außergewöhnlichen Spielmodi. Der Championship-Modus erstreckt sich über das gesamte amerikanische Feiertagsjahr. Beispielsweise gilt es, an Ostern während des Rennens Eier zu finden oder am Valentinstag seine Gegner mit Amors Pfeilen außer Gefecht zu setzen. Die Strecken selbst siedeln sich rund um South Park an. So könnte der unwissende Spieler vermuten: "Oha, haben wir hier etwa eine potentielle *Mario Kart*-Konkurrenz?" Weit gefehlt. Der erste Start lässt die Ernüchterung schnell folgen: Tag 1 der *South Park Rally*-Championship führt mich in die Innenstadt des beschaulichen Örtchens. Eine autoritäre Frauenstimme erklärt mir die Regeln: In der Stadt sind vier Checkpoints verteilt, die in der Reihenfolge 1

bis 4 zu überfahren sind – das Ganze insgesamt dreimal. Ungeduldig betätige ich schon den B-Button, um gleich losbrausen zu können. Ich übernehme sofort die Führung. Doch wenige Sekunden später stelle ich fest, dass die Stadt frei befahrbar ist. Ich muss also höllisch aufpassen, die richtige Straße zu benutzen, denn ein verpasster Checkpoint bedeutet gnadenlos den Verlust einer ganzen Runde. So zieht die ganze Meute an mir vorbei, und ich lande auf dem letzten Platz. Die Versuche zwei bis acht gehen also für eine lange Orientierungsphase drauf. Einen Übungsmodus gibt es nämlich nicht.

## Auf den zweiten Blick

Mittlerweile habe ich mir die Strecke



▲ Die roten Flecken auf meinem Bildschirm stammen von einer geplatzen Gummipuppe – aus dem Spiel.



▲ Ein Pfeil zeigt an, wer gerade die begehrte Trophäe besitzt. Leider geht diese Anzeige im Chaos oft unter.



**Vertrieb:** Acclaim  
**Hersteller:** Tantalus  
**Genre:** Rennspiel  
**Erhältlich:** Jetzt  
**Preis:** ca. 120 DM



## Kerosin-Gladiatoren

30 Charaktere beglücken den South Park-Fan bei dieser Rallye. Leider unterscheiden sich die verschiedenen Figuren nicht in ihrer Fahrphysik.

Neben den hier gezeigten, warten noch so ziemlich alle Stammgäste der Serie darauf, ins Rennen geschickt zu werden. Darunter übrigens auch Jesus Christus.

eingepägt. Die ersten Tage des Rennens sind schnell gewonnen. Doch spätestens am Tag des "Frühjahrsputzes" beginnt das Chaos; und die freie Befahrbarkeit der Strecken wird zu meinem größten Feind. Es gilt, ein paar Unterhosen einzusammeln und diese heil über die vier Checkpoints zu bringen. Den nach den Unterhosen trachtenden Mob der CPU-Gegner im Nacken, verfare ich mich am laufenden Band und bin dem Resignieren nahe. Das Streckendesign wird im Verlauf des Spiels noch verwirrender. Wegweiser werden von meinen Opponenten einfach über den Haufen gefahren. Die vielen Power-Ups und Waffen, die man in ihrer Wirksamkeit schon aus anderen Kart-Spielen kennt, gehen im Kampf gegen die Orientierungslosigkeit langsam unter – genau wie der Spielspass. Auch die anfangs bestaunte Anzahl an Charakteren entzaubert sich im Laufe des Spiels: Alle Fahrzeuge

fahren sich gleich. Unterschiede sind kaum festzustellen. Grafisch kann man bei *South Park*-Spielen eigentlich wenig falsch machen. Die Optik ist eben so, wie man sie von einem *South Park*-Spiel erwartet: bunt und einfach. Trotzdem schlägt, gerade bei Splitscreen-Duellen, die Frame-Rate negativ zu Buche. Hier und da trifft man auch auf einen ärgerlichen Bug, der sich mit Vorliebe in engen Gassen bemerkbar macht und eine zügige Rückkehr ins Rennen verhindert.

## Mit Abstand

*South Park Rally* wäre mit Sicherheit ein gutes Spiel geworden, hätte der Entwickler Tantalus einige Dollar mehr für ein geschlossenes Streckendesign ausgegeben. Die offenen Strecken rentieren sich zwar für den Entwickler mehr, da sie für verschiedene Rennmodi nur leicht verändert werden mussten, doch der Spieler hat enorm unter

der daraus entstehenden Unübersichtlichkeit zu leiden. Wer ein Kart-Rennen fahren möchte, ist auf unbeschwerten Spaß aus und will nicht, wie in einem Adventure, ständig auf die Karte schauen, um zu erfahren, wo er überhaupt ist. Doch der *South Park*-Bonus wird wohl auch dieses Spiel gut verkaufen. ■



▲ Selbst am Unabhängigkeitstag quietschen in *South Park* die Reifen.



▲ Leider ist *South Park Rally* nur für zwei Spieler gedacht.

## bewertung

Grafik	5/5
Sound	4/5
Gameplay	4/5
Dauerspaß	4/5

**gesamt 51%**

► Schlechtes Kart-Game, das sich auf eine teure Lizenz verlässt.

## alternativen

Mario Kart 64	Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in 4-5/97	<b>80%</b>
Diddy Kong Racing	Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in 13/97	<b>95%</b>



# Jeremy McGrath Supercross 2000

Jeremy McGrath gewann im Motocross-Sport fast alles, aber kann er auch den Videospielthron erobern?

## info

**Spieler:** 1-4  
**Expansion Pak:** nein  
**Rumble Pak:** ja

## kurz&knapp

- Streckeneditor
- Lizenzen
- Offspring-Mucke
- Frame-Rate nervt
- Steuerung zu empfindlich
- nichts wirklich Neues

**M**otocross und kein Ende. Nachdem *Top Gear Hyper-Bike* und *Supercross 2000* eindrucksvoll unter Beweis stellen konnten, was man aus dem guten alten Nintendo 64 so alles rausholen kann, ist es jetzt an Acclaim zu zeigen, dass *Jeremy McGrath Supercross 2000* mehr zu bieten hat als nur den Namen des besten Motocross-Fahrers aller Zeiten.

## Vollgas

Wie fast jedes Rennspiel der letzten Zeit bietet auch *Jeremy McGrath Supercross 2000* eine wahre Fülle von Motorrädern, Strecken, Fahrern, Stunts und Einstellungsmöglichkeiten. Nichts, was man nicht schon mal woanders gesehen hätte, aber davon dann gleich eine ganze Menge. Während sich andere Spiele um einen möglichst hohen Grad an Realitätsnähe



▲ Man kann sogar die Fahrernamen auf den Trikots lesen.



▲ Die Indoor-Strecken sind mit Werbebanden zugepflastert.

bemühen (was schnell auf Kosten der Spielbarkeit gehen kann und folglich einiges an Übung erfordert), geht JMGSC ausnahmsweise mal einen ganz anderen Weg: Man kann ohne zu bremsen und ohne Geschwindigkeitsverlust auch die engsten Kurven nehmen. Theoretisch. Denn leider ist die Steuerung etwas übersensibel und reagiert extrem empfindlich. Hinzu kommt eine Frame-Rate, die aus der Steuerung gelegentlich ein ruckeliges Vergnügen macht und streckenweise frapierend an *Re-Volt* erinnert. Dann dopst man von einer unsichtbaren Wand in die nächste und fährt trotzdem im nächsten Moment wieder mit voller Geschwindigkeit weiter, denn auf Realitätsnähe wurde ja bekanntermaßen wenig Wert gelegt. Nur damit

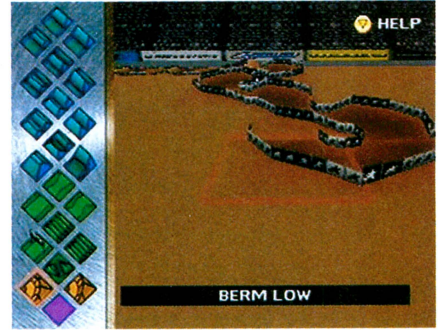
keine Missverständnisse aufkommen: Über weite Strecken ist JMGSC ziemlich gut spielbar, nur hin und wieder hapert es dann doch ein wenig arg. Immerhin ist das Spiel einsteigerfreundlich, wenn man es mal euphemistisch ausdrücken möchte. Wäre man bössartig, würde man sich über die quasi nicht vorhandene künstliche Intelligenz lustig machen...

Im harten Rennalltag sorgt dann der Stunt-Modus für wohlthuende Abwechslung. In extra für diesen Zweck präparierten Arenen kannst du deine ganze Trickfertigkeit unter Beweis stellen. R-Taste gedrückt, ein wenig am Analog-Stick





**Vertrieb:** Acclaim  
**Hersteller:** Acclaim Salt Lake City  
**Genre:** Rennspiel  
**Erhältlich:** April  
**Preis:** ca. 130 DM



▲ 125 ccm oder vielleicht doch lieber 250 ccm?

rumgerührt, und schon turnt Jeremy auf seinem Radl herum. Wie gesagt, es ist eine Abwechslung, nicht mehr und nicht weniger.

## Hindernis

Auf jeden Fall erwähnenswert, weil möglicherweise für einen Kauf entscheidend, ist der eingebaute Streckeneditor. Dieser ist sehr leicht zu bedienen, und schon nach wenigen Minuten kann man sich im Rahmen des Möglichen die tollsten Strecken zusammenbasteln und auf einem Memory Pak abspeichern. So kannst du die selbst erdachten Parcours mit Freunden tauschen oder per

DexDrive sogar im Internet zum Download freigeben.

Leider kann man nur die Strecke an sich editieren, nicht aber Dinge wie die Texturen der Bauelemente oder gar die Wetterverhältnisse. Während der

Solomodus trotz all der Kritikpunkte immer noch Spaß bringt, vergeht der einem im Mehrspielermodus doch ziemlich

▲ Auch zu viert kein Nebel, das ist schon mal lobenswert.

schnell. Die Frame-Rate bricht total ein und macht die Steuerung der Maschinen zu einem reinen Glücksspiel. Hinzu kommt der zwangsweise kleine Bildschirmausschnitt für jeden der vier Mitspieler, was eine hervorragende Kenntnis des jeweiligen Streckenverlaufs voraussetzt. Ist vielleicht besser, wenn wir den Mehrspielermodus ignorieren und so tun, als sei er gar nicht da.

Nachdem wir also die spielerischen Qualitäten von *Jeremy Mc Grath Supercross 2000* unter die Lupe genommen haben, wird es Zeit, die technischen Aspekte etwas näher zu beleuchten. Auf der Habenseite können wir festhalten, dass sich Acclaim offenbar bemüht hat, etwas Ordentliches auf die Beine zu stellen. Schaut man sich jedoch *Supercross 2000* von Electronic Arts oder die sehr frühe Version von Nintendos *Excitebike* an, stellt man relativ schnell fest, dass diese Bemühungen nur begrenzt von Erfolg gekrönt waren. Es mangelt nicht nur dem Gameplay, sondern auch der Grafik an der gewissen Portion Realitätsnähe, die einem Spiel dieser Machart eigentlich eigen sein sollte. Fahrer und Motorrad bilden förmlich eine Einheit und das sieht ziemlich albern aus. Keine Fahreranimationen, kein In-die-Kurve-legen, kein Blick nach hinten zum Verfolgerfeld. Das wirkt alles reichlich steril. Die Arenen und die restliche Aufmachung des Spiel hingegen sind soweit ganz gut gelungen, vor allem, wenn man großzügig über die bereits erwähnten Einbrüche bei der Frame-Rate hinwegsieht. Einigermaßen hübsche Texturen, mittelprächtig abwechslungsreich, und... tataaaa... Acclaim hat endlich den Nebel in den Griff bekommen. Fein. Die Optik ist zwar insgesamt immer noch keine Meisterleistung, aber wir haben auf dem Nintendo 64 schon Schlimmeres ertragen.

▲ Mit dem Streckeneditor kannst du dir neue Herausforderungen basteln.

## Vollbremsung

Der Sound ist ebenfalls eine zweischneidige Sache. Während die Motorengeräusche, Crashes und Ansager allenfalls Durchschnitt sind, reißt die Hintergrundmusik der momentan so angesagten Band "The Offspring" noch mal einiges raus. Die Mucke hat zwar alles andere als CD-Qualität, aber als Nintendo-Käufer ist man diesbezüglich ja (noch) genügsam.

Gute Ideen gibt's in *JMGSC* reichlich, leider ist deren Umsetzung nur mäßig gelungen. Fans des echten Jeremy McGrath dürfen zugreifen und werden nicht allzu sehr enttäuscht, alle anderen sollten sich sehr genau überlegen, warum sie nicht zu einem Konkurrenzprodukt greifen. Sorry, Acclaim, aber dieses Spiel steckt stellenweise eigentlich noch mitten in der Entwicklung... ■

## bewertung

Grafik	★★★★★★
Sound	★★★★★★
Gameplay	★★★★★★
Dauerspaß	★★★★★★

**gesamt 63%**

► Motocross-Spiel mit teils nervigen Mängeln.

## alternativen

Supercross 2000	EA (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 01/00	<b>87%</b>
Top Gear Hyper-Bike	Mitsui (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 2/00	<b>82%</b>



# ECW Hardcore Revolution

Hat der revolutionäre, harte Kern der ECW das Zeug, die Medienstars der WWF zu stürzen?

kurz&knapp info

- Spieler: 1-4
- Expansion Pak: nein
- Rumble Pak: ja
- ECW-Lizenz
- massig Spielmodi
- kaum ECW-Elemente
- fades Arenen-Design
- komplizierte Steuerung

**K**unrend springt Axl Rotten aus dem Ring und schnappt sich einen Metallstuhl aus den Zuschauerreihen, der eben noch besetzt war. Schwerfällig klettert der korpulente Wrestler wieder zurück durch die Seile, um dem immer noch taumelnden Jason die massive Sitzgelegenheit über den Schädel zu ziehen. Als wäre das noch nicht genug, packt Rotten den um Gnade flehenden Jason erneut an Armen und Beinen und schleudert ihn ins grölende Publikum... Wer sich für solche Szenen begeistern kann, für den wird die ECW (Extreme Champion Wrestling) ein wahres Dorado sein. Diese an der amerikanischen Ostküste angesiedelte Wrestling-Liga brüstet



▲ Dieses nette Spielchen nennt sich "Tanz zu dritt".

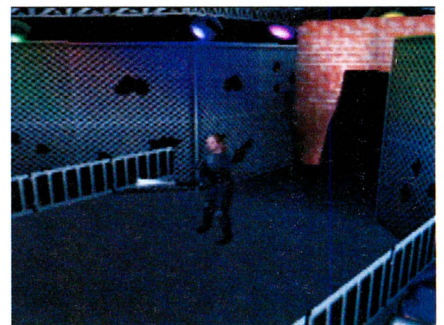
sich damit, realistischer und vor allem blutrünstiger als die Konkurrenten WWF und WCW zu sein. Für die Massenmedien eher uninteressant, wird sie unter Insidern schon als Revolution des Hardcore-Wrestling gehandelt. Nun wurde Acclaim Entertainment, nach dem Verlust der WWF-Lizenz an THQ auf der Suche nach einem neuen Namensgeber für ihre Wrestling-Reihe, genau bei dieser ECW fündig. "Härter geht es nicht mehr", verspricht das Handbuch. Doch heraus kam eine Neuauflage des Vorgängers *WWF Attitude* unter anderem Namen, denn "Extremes", wie anfangs beschrieben, sucht der ECW-Fan vergeblich.



▲ Hier ist Emanzipation Realität.

## Titanen in Strumpfhosen

Wie auch bei *WWF Attitude* liegt der Schwerpunkt des Spiels bei den Schaukampfmodi. Gleich 15 verschiedene Möglichkeiten bietet *ECW Hardcore Revolution* dem geneigten Spieler, seinem Gegenüber das Fell über die Ohren zu ziehen. Der zweite große Optionspfeiler ist der Karrieremodus. Bis zu vier Spieler führt dieser Modus durch eine ganze ECW-Saison. Neben sämtlichen ECW-Raufbolden warten hier noch einige TV-Teams auf dich, um herauszufinden, ob sie mit dir in ihren Pay-TV-Kanälen Quote machen können. Beide Modi gibt es noch in diversen Variationen (drei gegen einen, vier gegen vier, in einem Käfig statt einem Ring, Deathmatch usw.). Doch der Kern des Spiels bleibt gleich: Sei dir immer selbst der Nächste. Falls du die Kampfmaschinen der ECW immer noch als zu brav empfindest, bietet die Create-A-Wrestler-Option Abhilfe. Hier kannst du deine abartigsten Phantasien wahr werden lassen. Von Kopf bis zu den Füßen, von den Charaktereigenschaften bis zur Frisur ist alles individuell einstellbar. Selbst Narben und Blutergüsse stehen zur Auswahl, um deiner Kampfmaschine Leben einzuhauchen.

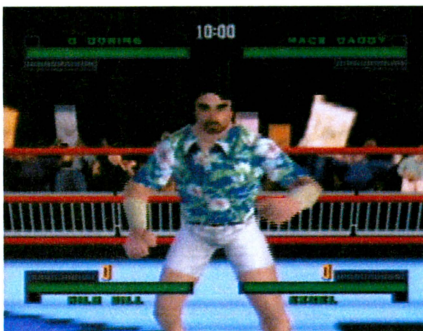


▲ Eben noch mit Baseballschläger...





Vertrieb: Acclaim  
Hersteller: Acclaim  
Genre: Sportspiel  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 120 DM



▲ Vom Hawaiiurlaub direkt in den Ring – na danke!

## Irreführend

Leider muss man sagen, dass der Titel *ECW Hardcore Revolution* gänzlich fehlt am Platze ist. Hier ist weder etwas extrem, noch Hardcore, noch hat der Titel etwas Revolutionäres an sich. Die Steuerung übernahm Acclaim 1:1 von *WWF Attitude*. Die Moves müssen also genauestens getimt werden, um erfolgreich zu sein. Für Einsteiger erweist sich die Handhabung der Show-lastigen Kombinationen als sehr zeitaufwendig. Auch die Grafik-Engine vererbte Acclaims letztes Wrestling-Spiel. Während die Kämpfer schön animiert wurden, erweist sich die Gestaltung der Arenen als sehr leblos. Steife 2D-Bitmaps stehen in Dreier- oder Vierergruppen hinter den Absper-



▲ ... jetzt völlig unspektakulär.



rungen und halten tapfer einige unleserliche Banner in die Höhe. Wer mal eine Fernsehübertragung der rabiaten ECW-Liga gesehen hat, wird die vielen kleinen Utensilien der Gladiatoren schmerzlich vermissen. Zwar kommt der ein oder andere Rabauke mit einem Stuhl bewaffnet in die Arena stolziert, doch zu Beginn des Kampfes steht er mit leeren Händen da. Wer jetzt mit dem Gedanken spielt, man könne wenigstens mal einen Gegner ins Publikum katapultieren, den muss ich leider seiner Illusion berauben. Neben den Obszönitäten, die sich die Extrem-Wrestler vor ihren Handgreiflichkeiten verbal um die Ohren hauen, lässt einzig der Barb Wire-Modus eine leichte ECW-Atmosphäre aufkommen. Die Seile des Rings bestehen in diesem Modus aus Stacheldraht.

Es scheint, als ging es Acclaim nur darum, einen weiteren Namen für ein weiteres Wrestling-Spiel zu gewinnen, ohne die Inhalte zu beachten, die ein ECW-Spiel aufweisen sollte. Der Gelegenheits-Wrestler wird zwischen *WWF Attitude* und *ECW Hardcore Revolution* keinen Unterschied bemerken, von den neuen Kämpfern einmal abgesehen. Echte ECW-Fans werden sich ohnehin leicht verschaukelt vorkommen. ■



## bewertung

Grafik	☆☆☆☆☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆☆☆☆☆
Gameplay	☆☆☆☆☆☆☆☆
Dauerspaß	☆☆☆☆☆☆☆☆

gesamt **66%**

► Hält lange nicht, was der Titel verspricht.

## alternativen

WWF Attitude	Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in 9/99	<b>89%</b>
WWF Warzone	Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in 9/98	<b>90%</b>



HÖCH

RUNTER

MITTENDRIN



# WRESTLEMANIA® 2000

Sports-Entertainment  
in seiner packendsten Form!



World Wrestling Federation®

[www.wwf.com](http://www.wwf.com)

VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

[www.jakkspace.com](http://www.jakkspace.com)

© 1999 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights reserved. World Wrestling Federation, It's logo, and all other distinctive titles and names used herein are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. THQ is a trademark of THQ Inc. ©1999 THQ/JAKKS Pacific LLC. THQ TM 1999 THQ INC. Nintendo ©, Nintendo 64, Game Boy and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.



[WWW.THQ.DE](http://WWW.THQ.DE)





Tel.: 02504 - 9330 - 33  
Persönliche Bestellannahme  
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr  
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

# FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99  
Alfred-Krupp-Str. 24  
48291 Telgte

## Game Boy Color:

- Game Boy Color je 139,-
- Action Replay 69,95
- GameBooster/ 99,95
- Emulator 99,95
- Link Kabel 19,95
- Memory Card 8 MB 69,95
- Netzteile 29,95
- Smart Com 89,95
- Power Grip je 39,95
- A Bug's Life JR 59,95
- Armorines 59,95
- Army Men (03) 59,95
- Asterix & Obelix 59,95
- Battleships A 49,95
- Bombberman Quest 54,95
- Box Champions 44,95
- Breakout A 49,95
- Bubble Bobble 49,95
- Bust-A-Move 4 59,95
- Caesars Palace 2 49,95
- Capcom Generation 59,95
- Centipede SH 39,95
- Chessmaster 59,95
- Chase HQ 39,95
- Conkers Pocket Tales 59,95
- Cool Hand G 49,95
- Daffy Duck JR 59,95
- Defender & Joust 39,95
- Dragon Quest Mons. 59,95
- Earthworm Jim 3D 59,95
- ECW Hardcore Rev. 59,95
- F1 World GP 49,95
- FIFA 2000 59,95
- Frogger JR 39,95
- Game & Watch G3 44,95
- Gex Enter the G. 54,95
- Godzilla: The Series 59,95
- Grand Theft Auto 59,95
- Harvest Moon RPG 59,95
- Hexcite 39,95
- Hollywood Pinball 39,95
- Holy Magic Century 54,95
- Int. Track & Field 59,95
- Klax G 49,95
- Kluster G 49,95
- Konami GB Collec. 59,95
- Legend of the River 49,95
- Logical 59,95
- Looney Tunes 59,95
- Lucky Luke JR 59,95
- Magic Tetris 59,95
- Marble Madness 59,95
- Maus, Die 59,95
- Men in Black JR 49,95
- Mickes Racing Adv. 59,95
- Micro Machines 59,95
- Missile Command 39,95
- Mortazuma's Return 49,95
- Mortal Kombat 4 49,95
- Mr. Nutz 59,95
- NBA Jam 99 39,95
- NBA Pro 99 39,95
- NHL 2000 59,95
- Pitfall JR 39,95
- Pocket Bombberman 44,95
- Power Quest A 39,95
- Quest for Camelot 59,95
- R-Type DX 39,95
- Rainbow Six (03) 59,95
- Rampage 1 & 2 ab 49,95
- Rayman 64,95
- Ready to Rumble 59,95
- Reservoir Rats JR 39,95
- Resident Evil (03) 59,95
- Rugrats 1 & 2 ab 49,95
- Schweinchen Babe 59,95
- Shadowgate RPG 49,95
- Shanghai Pocket 49,95
- Silicon Valley 49,95
- Spy Hunter & Moon P. 59,95
- Spy Vs Spy A 49,95
- S. Mario Bros. JR 59,95
- Tarzan 59,95
- Tetris Deluxe G 44,95
- Toy Story 2 59,95
- Tom & Jerry 59,95
- Tony Hawk (03) 59,95
- Tonic Trouble 59,95
- Top Gear Rally 54,95
- Thrasher 59,95
- Turok 2 A 39,95
- Turok Rage Wars 59,95
- V-Rally R 59,95
- Vegas Games 59,95
- Warland 2 JR 59,95
- Worms Armageddon 59,95
- Wrestlemania 2000 59,95
- WWF Attitude 39,95
- Zelda RPG 59,95

## Viele Preisreduzierungen - Nur solange Vorrat reicht!

### SUPER NINTENDO

- ACME Animation 39,95
- Addams Family Values 39,95
- Aero the Acrobat 2 a 29,95
- Air Cavalry A 39,95
- Aladdin JR 39,95
- Asterix JR 39,95
- Big Hurt Baseball 29,95
- Biometal <a> A 39,95
- Cutthroat Island A 29,95
- Donald in Maui Mall. 39,95
- Donkey Kong C. 2 39,95
- <dt. Anleitung>
- Earthworm Jim 2 39,95
- FIFA Soccer <a/0V> 19,95
- FIFA Soccer '96 29,95
- Harvest Moon RPG 39,95
- Incr. Crash Dummies 19,95
- John Madden 19,95
- Judge Dredd A 29,95
- Justice League B 29,95
- Kirby's Dream C. a 39,95
- Kirby's Fun Pack 39,95
- Kirby's Ghost Trap 39,95
- Lost Vikings 2 39,95
- Lucky Luke JR 39,95
- Lufia incl. Berater 39,95
- Magical Quest 39,95
- Mickey & Minnie 39,95
- Mohawk & Headph. 39,95
- Mr. Do A 29,95
- NBA Give'n Go 39,95
- NBA Hangtime 39,95
- NBA Live '97 39,95
- NHL Hockey '96 39,95
- NHL Hockey '97 39,95
- N. Mansell World C. 39,95
- Pac Man 2 JR 39,95
- PGA Tour Golf '96 39,95
- Pinball Dreams G 39,95
- Prehistorik Man JR 29,95
- Primal Rage A 29,95
- Puzzle Bobble G 39,95
- Realm JR 29,95
- Revolution X A 29,95
- S.O.S. Sink or Swim 39,95
- Schlümpfe 1 & 2 je 39,95
- Secret of Evermore 49,95
- incl. Spielberater
- Shaq Fu <a> A 29,95
- Sim City G 49,95
- Sonic Blastman <a> 29,95
- Spirou JR 39,95
- Star Trek DS9 A 29,95
- Star Trek NG A 49,95
- S. Bombberman 2 59,95
- S. Int. Cricket <a> 39,95
- S. Drop Zone 39,95
- S. Mario World <a> 39,95
- S. Mario World 2 49,95
- Super Metroid A 39,95
- Super Star Wars <a> 29,95
- S. Streetfighter 2 39,95
- Super Tennis 39,95
- T 2 Arcade Game 39,95
- T 2 Judgment Day 39,95
- Tetris Attack G 39,95
- Tim im Sonnentempel 39,95
- Tim in Tibet JR 39,95
- Timecop A 19,95
- Toy Story JR 39,95
- Trodders <175 Lev.> 49,95
- Vortex 29,95
- Warlock 39,95
- Weapon Lord B 39,95
- Whizz 39,95
- Wild Guns A 39,95
- Williams Arcade Hits 29,95
- Winter Gold 59,95
- World Cup Striker 29,95
- Worldmaster Golf 19,95
- Worms G 39,95
- Zero the Kamikaze a 29,95
- Zoop G 29,95

### NINTENDO 64

- Armorines in Projekt 79,95
- Swarm dt. 79,95
- Armorines in Projekt 89,95
- Swarm a / uncut 89,95
- Army Men (03) 99,95
- Asteroids Hyper 89,95
- Banjo & Kazooie 84,95
- Battle Zone (03) 99,95
- Battletanx - Global 99,95
- Castlevania 3D 89,95
- Castlevania 2 104,95
- Command & Conq. 109,95
- Daikatana (03) 109,95
- Donkey Kong & 4 MB Ram 119,95
- Erweiterung 79,95
- Earthworm Jim 3D 79,95
- ECW Hardcore Rev. 99,95
- ECW Hard. a / uncut 99,95
- EPGA Golf 89,95
- F1 World Grand P.2 79,95
- Fighters Destiny B 69,95
- Fighting Force 99,95
- Gauntlet: Legends 89,95
- Gex 3: Deep Cover 109,95
- Grand Theft Auto (3) 94,95
- Hybrid Heaven 89,95
- Int. Track & Field (4) 109,95
- J. McGrath Supercr. 89,95
- Superbike 2000 84,95
- Mad Dog 2000 84,95
- Mad Dog 2000 SP 84,95
- Mario Party G 84,95
- Mario Party 2 (4) 104,95
- Mission Impossible a / uncut 89,95
- Monster Truck M. 89,95
- Mystical Ninja 2 89,95
- NBA Jam 2000 79,95
- NBA Live 2000 89,95
- New Tetris, The 79,95
- Nuclear Strike 109,95
- Paperboy 3D 99,95
- Pokemon Stadium incl. 129,95
- Transfer Pak (4) 129,95
- Rayman 2 99,95
- Ready to Rumble 79,95
- Ridge Racer (4) 104,95
- Road Rash 89,95
- Ruff & Tumble (03) 104,95
- Rugrats Schatzs. 89,95
- Shadowgate RPG 79,95
- South Park 89,95
- South Park Luv Sh. 89,95
- South Park Rally 89,95
- Space Race (03) 109,95
- Star Wars Racer ab 69,95
- Star Wars Rogue S. 99,95
- Super Smash Bros. 89,95
- Tony Hawk Skateb. 99,95
- Top Gear Rally 2 99,95
- Toy Story 2 89,95
- Turok - Legenden des verlorenen Landes 79,95
- Turok Rage Wars (a / uncut) 89,95
- Vigilante 8: 2. Teil 89,95
- World Driver Champ. 99,95
- World L. Soccer 99,95
- Worms Armageddon 99,95
- Wrestlemania 2000 109,95
- Xena Warrior Princ. 89,95
- Zelda 64 RPG 89,95

## Sonder-angebote:

- Aero Gauge R 39,95
- Air Boarder 64 R 49,95
- Beetle Adv. Racing 39,95
- Body Harvest A 49,95
- Bombberman 64 G 49,95
- Bombberman Hero 49,95
- Buck Bumble A 39,95
- Bust-A-Move 2 G 39,95
- Bust-A-Move 3 G 49,95
- Charlie Blast Cha. 39,95
- Chopper Attack 49,95
- Clayfighter 63 1/3 39,95
- Cruis'n World R 49,95
- Dark Rift B 39,95
- Dual Heroes B 39,95
- Extreme G R 29,95
- Extreme G 2 R 49,95
- F1 Pole Position R 29,95
- F-Zero X R 59,95
- FIFA Soccer '98 49,95
- Flying Dragons B 59,95
- Forsaken A 39,95
- G.A.S.P. B 39,95
- Gex 2 - 3D JR 59,95
- Hexen 39,95
- Holy Magic Century 49,95
- Hot Wheels R 69,95
- Iggy's Reckin Balls 49,95
- Int. Superstar Soccer 29,95
- Int. Super Soccer 98 39,95
- John Madden 64 29,95
- John Madden '99 49,95
- Knife Edge 59,95
- Lylat Wars & Rumble 59,95
- Mace The Dark Age 49,95
- Mario Kart R 64,95
- Micro Machines 39,95
- Mischief Makers 39,95
- Multi Racing Champ. 39,95
- Mystical Ninja 49,95
- Nascar Racing 99 39,95
- NBA Courtside 29,95
- NBA Jam '99 39,95
- NBA Live '99 39,95
- NBA Pro 98 39,95
- NBA / NHL Pro 99 je 49,95
- NFL Quarterback 98 29,95
- NFL 2000 69,95
- NHL Breakaway 98 29,95
- NHL Breakaway 99 49,95
- NHL Hockey '99 39,95
- NHL Pro 99 49,95
- Off Road Challenge 49,95
- Olympic Hockey 29,95
- Penny Racers 49,95
- Pilotwings 49,95
- Racing Simulation 49,95
- Roadsters 99 49,95
- S.C.A.R.S. R 49,95
- Shadowman 49,95
- Silicon Valley 39,95
- Star Shot 29,95
- Superman 49,95
- Tetrisphere G 49,95
- Tonic Trouble 49,95
- Top Gear Rally 49,95
- Turok 2 A 49,95
- Turok 2 <a / uncut> 59,95
- Twisted E. Snowb. 49,95
- V-Rally R 59,95
- Virtually Chess G 39,95
- Waialae C. Club Golf 49,95
- Wave Race R 59,95
- W.Gretzky Hockey 29,95
- Gretzky Hockey 98 39,95
- WCW Revenge 49,95
- Wetrix <a> G 39,95
- Wipeout 2097 R 39,95

## N64 - ZUBEHÖR:

- Nintendo 64 & Game 199,-
- N64 & Star Wars R. 229,-
- Akku Set 39,95
- Antennenkabel 29,95
- AV Kabel Cinch 19,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Turok 19,80
- Expansion Pack Org. 39,95
- Joyboard 79,95
- Joypad je 34,95
- Joypad Original je 44,95
- Joypadverlängerung 9,95
- Lenkrad <3 in 1> 89,95
- Lenkrad V3 109,95
- Memory Card 1 MB 24,95
- Memory Card 8 MB 49,95
- Rumble Pak & MC 24,95
- Rumble Pak & 1 MB 34,95
- S-VHS Kabel 19,95
- Scart Kabel 19,95
- SV 303 Super Pad 39,95
- SV 362 Shark Pad 49,95
- Ultra Racer 49,95
- X-ploder 89,95
- Akte X je 29,95
- Alien ab 19,95
- Alphafight je 29,95
- ... & Batman Video 39,95
- Banyo & Fahrzeug 29,95
- Crash Bandicoot je 29,95
- Diddy Kong & Fahrz. 29,95
- Duke Nukem 24,95
- Final Fantasy 8 je 29,95
- Lara Croft ab 39,95
- Major <Q2> 19,95
- MGS ab 19,95
- Resident Evil ab 24,95
- Spawn ab 29,95
- Star Wars ab 19,95
- Tekken 3 je 29,95
- X-Men ab 29,95
- Zelda - Ganon 29,95
- Zelda 3er Set 29,95
- Pokemon:**
- Finger Fighters je 14,95
- Game Boy Tasche 39,95
- Junior Abenteuer 34,95
- Master Trainer 59,95
- Monopoly 89,95
- Pikachu "Ich wähle." 79,95
- Plüschtiere Mini je 19,95
- Plüschtiere je 29,95
- Pokedex Organizer 59,95
- Pop Topper 6,95
- Poster je 19,95
- Power Flummi je 9,95
- Power Pokes je 19,95
- Power Blaster je 29,95
- Roll Stempel mit Sa. 14,95
- Schnapper 29,95
- Snapdose Pikachu 39,95
- Spin Pop 9,95
- Rucksack 69,95
- Trainer Set je 34,95
- Yatze 19,95
- Yo Yo je 21,95

## Dreamcast:

- Dreamcast 359,-
- Controller 49,95
- DekorKit Elfe im Ring 19,80
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Trick Style 19,80
- Graphic Kit: Energy, Evil, Girl, Star je 24,80
- Gun (Pistole) 69,95
- Joypadverlängerung 19,95
- RGB Kabel Special 29,95
- Vibrationpak ab 39,95
- Visual Memory 49,95
- Aero Wings 79,95
- Billiard Nights 79,95
- Blue Stinger A 89,95
- Buggy Heat R 79,95
- Caesar's Palace 2. 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dragon's Blood (3) 89,95
- Dynamite Cop 2 84,95
- Evolution (04) 84,95
- F-1 World G.P. 79,95
- Fighting Force 2 84,95
- House of the Dead 89,95
- HydroThunder 59,95
- Incoming A 79,95
- Jojo's Bizarre Adv. 99,95
- MDK 2 (03) 99,95
- NBA 2K (03) 84,95
- Nomad Soul, The 84,95
- Pen Pen R 79,95
- Plasma Sword (03) 99,95
- Power Stone 79,95
- Psychic Force 84,95
- Rayman 2 (03) 89,95
- Ready 2 Rumble 79,95
- ReVolt 89,95
- Roadster (03) 99,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 69,95
- Shadowman a / uncut 84,95
- Slave Zero (03) 99,95
- Snow Surfers 84,95
- Sonic Adventures 84,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 89,95
- Soul Reaver 84,95
- Speed Devils 79,95
- Streetfighter Alpha 109,95
- See Off <Golf> 84,95
- Tokyo Highway C. 79,95
- Tomb Raider 4 (03) 99,95
- Toy Commander 84,95
- Toy Story 2 (03) 99,95
- Trick Style 59,95
- UEFA Striker 89,95
- Vigilante 8 2nd O. 89,95
- Virtua Fighter 3 84,95
- Virtua Striker 2 84,95
- Wetrix (03) 89,95
- Worldwide Soccer 79,95
- Worms Armageddon 79,95
- WWF Attitude 59,95

a = ausländische Version / Rote Schrift auf Schwarze Balken = Freisendung / An- und Verkauf von PSX-Spiele

Zelda 64 \* WCW/NWO Revenge \* Turok Rage Wars \* Turok 2 \* Star Shot \* Star Wars Racer \* Star Wars R. Squ. \* Smash Brother \* Silicon Valley





# Hydro Thunder

Ein Rat fürs Leben: Lass dich nicht von Äußerlichkeiten täuschen!

Vertrieb: Import  
Hersteller: Midway  
Genre: Rennspiel  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 130 DM

kurz&knapp info	<b>Spieler:</b> 1-2
	<b>Expansion Pak:</b> nein
	<b>Rumble Pak:</b> ja
	● schöne Grafik
	● niedrige Frame-Rate
	● hakelige Steuerung
	● Low-Quality-Sound
	● zu schwer

**S**piele wie *Hydro Thunder* haben es immer schwer. Als Automat geboren, werden sie als Dreamcast-Launch-Titel missbraucht und dann auf ein "technisch unterlegenes" System wie das Nintendo 64 abgeschoben. Wo ist da die Gerechtigkeit geblieben? Vielleicht auf der Strecke? (Augenzwinker!) Finde es heraus: Am Gameplay hat sich nichts Grundlegendes geändert. Du steuerst das Boot deiner Wahl über zwölf verschiedene Wasserstrecken in der Hoffnung, Erster zu werden. Wie es sich für einen Arcade-Racer ziemt, erwarten dich diverse Upgrades, mit denen du springen, beschleunigen und dein Boot schlicht peppiger gestalten kannst. Bis hier also reiner Durchschnitt.

## Gespart

Der Entwickler Blue Swift hat mit der Umsetzung von *Hydro Thunder* gleich mehrere Arcade-Todsünden begangen. Zunächst bietet *Hydro Thunder* gerade einmal zwei Spielmodi, einen Single-Modus und einen Zweispielermodus. Denkt man an Genrekollegen, die teilweise mit sechs oder mehr Modi aufwarten, wirkt Midways *Hydro Thunder* aus dieser Sicht schon einmal uninteressant. Als sehr frustrierend erweist sich die Gegner-KI. Unter den neun wählbaren



▲ Jetzt solltest du schwimmen können.



▲ Boost voraus!



▲ Du startest immer als einer der Letzten.



▲ Braucht man bei einem Nintendo 64-Spiel Wasserspiegelungen, wenn das zu Lasten des Spielflusses geht?

Booten befinden sich langsamere und schnellere Exemplare. Wählst du ein schnelleres Gefährt, bekommst du es automatisch mit schnelleren Gegnern zu tun. Entscheidest du dich für ein langsames, passen sich deine Opponenten auch dieser Tatsache an. So machen sich weniger die Vorteile der Boote bemerkbar, als die Nachteile. Ein weiteres Problem stellt der Schwierigkeitsgrad des Spiels dar. Deine Startposition ist immer der 15. Platz. Ein Rennen zu gewinnen, wird so zu einer nervtötenden Angelegenheit. Ständig stößt man gegen eine Mauer oder kämpft mit der völlig unvorteilhaften Tastenbelegung, die eine sinnvolle Anwendung der Upgrades wirkungsvoll verhindert.



▲ Erinnerst dich das auch an Star Wars Episode 1?



▲ Sieht schön aus, nicht wahr? Ruckelt aber deutlich.

## Trügerischer Schein

Anfangs ist man vielleicht noch davon begeistert, wie gut die opulente *Hydro Thunder*-Automatengrafik übernommen wurde. Doch bewegt sich das Boot erst einmal in der aufwendig gestalteten Landschaft, erweisen sich die Eingeweide des N 64 als überfordert. Das Spiel ruckelt an vielen Stellen des Rennens deutlich. Auch die Soundeffekte wurden minimiert. Von den authentischen Automaten-geräuschen ist nur noch ein bemitleidenswerter 08/15-Sound übriggeblieben. Alle Boote klingen nun identisch, und die Crash- und Motorengeräusche wurden hörbar auf Sparflamme reduziert. Es ist natürlich verständlich, dass im Zuge einer Konvertierung eines Automaten- oder Dreamcast-Spiels auf das N 64 viele Details auf der Strecke bleiben. Doch warum wird ausgerechnet an den für den Spielspaß so elementar wichtigen Dingen wie Frame-Rate, Steuerung und Sound gespart? Ist Optik etwa alles? ■

## bewertung

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Dauerspaß	★★★★★

gesamt **52%**

► Grafisch schön.  
Leider zu ruckelig und zu schwer.

## alternativen

Wave Race 64	Nintendo (59,95 DM)
Getestet in 7/99	<b>91%</b>
Star Wars Episode 1: Racer	Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in 6/99	<b>91%</b>



Seit 19. Januar am Kiosk!

E-MAIL: [Megazine@RockHard.de](mailto:Megazine@RockHard.de)  
HOMEPAGE: [www.RockHard.de](http://www.RockHard.de)

ALLE REGLER AUF ELF!!!

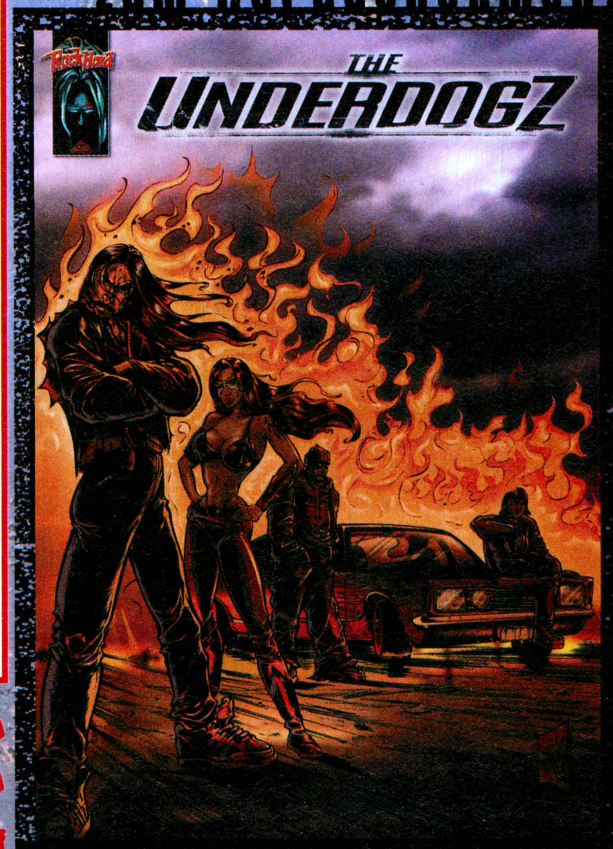
**RockHard**  
K 3568 E  
12. Jahrgang  
Nr. 153  
02/2000  
6,50 DM  
OS 53 / SFR 6,90  
W7 8,50 / DXP 30  
LIT 9000  
HG 145 / SKR 42  
SK 166 / PTAS 725

**METALLICA**  
**THIN LIZZY**  
**DEMONS & WIZARDS**  
Iced Earth meets Blind Guardian  
**BÖHSE ONKELZ**  
**HENRY ROLLINS**  
**DIE TOTEN HÖSEN**  
**KEITH CAPUTO**

**Running Wild**  
EINMAL GUT,  
IMMER GUT!

**SPECIAL: 16-seitige COMICBEILAGE!**  
Alle schauen zurück - wir blicken in die Zukunft!

**EXTRABEILAGE!**  
16seitiger,  
aufwendiger  
Metal-Comic  
zum Herausnehmen!



**Mit folgenden Themen:**

★ **METALLICA** Lars Ulrich im Schwatzkasten ★ **RUNNING WILD** Rock'n'Roll gegen den Rest der Welt ★ **THIN LIZZY** Auch ohne Phil Lynott ein totaler Hammer ★ **DEMONS & WIZARDS** Blind Guardian + Iced Earth = Power Metal vom Allerfeinsten ★ **BÖHSE ONKELZ** Alles Wissenswerte zum neuen Album ★ **ROLLINS BAND** Der Löwe gähnt bis Madagaskar ★ **DIE TOTEN HÖSEN** Kontroll-Freaks gegen Kaiser Franz ★ **KEITH CAPUTO** Kommt die Life Of Agony-Reunion? ★ **RAVEN** Religion für Röhren-Rocker ★ **ARTILLERY** Staatsfeinde & Pilzköpfe ★ **BABYLON WHORES** Sturzbesoffen gegen das römische Imperium

Brandheiße Studio-Reportagen: ★ **STRATOVARIUS** ★ **DIO** ★ **PINK CREAM 69**

**UNERHÖRT! 6**

Großes Underground-Special - und für alle Abonnenten zusätzlich eine 17-Track-CD mit den heißesten Newcomern!

Monat für Monat kompetente Plattenbesprechungen, die neuesten Infos und interessantesten Interviews - gewürzt mit einem satten Schuss Rock Hard-Humor!



# NBA In The Zone

## Auch im Jahr 2000 schickt uns Konami in die "Zone"

**Vertrieb:** Import  
**Hersteller:** KCEO  
**Genre:** Sportspiel  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 130 DM

**kurz&knapp**  
**ninno**

**Spieler: 1-4**

**Expansion Pak:** nein

**Rumble Pak:** nein

- Unterstützung für 4 Spieler
- 29 NBA-Teams
- verschwendete Lizenz
- schwache Grafik
- unrealistische Geräusche
- kein Rumble Pak

► Die Grafik wird den technischen Gegebenheiten des N 64 in keiner Weise gerecht.



▲ Die Spielgeräusche sind hier ein völliger Fehlschlag.



▲ Die grausame Optik raubt eine Menge Spielspaß.

Die Bewegungen leiden an einer geringen Transferrate der Frames.

**M**ehr als die NBA-Lizenz hat *NBA In The Zone* nicht zu bieten. Laut Produktinfo wurden die Spieler per Motion-Capturing in Szene gesetzt, doch davon ist wenig bis gar nichts zu sehen. Die Animationen im Spiel sind viel zu langsam ausgefallen und dazu noch sehr ungenau. Die Frame-Rate der Moves ist sehr schwachbrüstig. Selbst für Fachleute ist es schwierig, die Techniken der einzelnen Spieler zu unterscheiden, da sie sich alle sehr ähneln. Bedingt durch die niedrige Geschwindigkeit des Spiels löst das Betätigen der Turbo-Taste für Sprints beinahe einen Temposchock aus. Für kurzzeitigen Spass sorgt immerhin der Dunk-Contest. Das Fehlen der anderen neun Spieler wirkt sich jedoch nur geringfügig auf die Geschwindigkeit und die Qualität der Grafik aus. Das Spielprinzip ist hier denkbar einfach. Je spektakulärer du den Ball in den Korb wuchtest, desto erfreulicher steigt dein Punktekonto. Die Kombinationen zwischen A-Button, B-Button und Analog-Stick für die verschiedenen Dunkings stellen sich als sehr penibel heraus. Exaktes Timing und ein gutes Gedächtnis sind Pflicht. Neben dem Dunk-Contest darfst du dich mit drei



▲ Die Geräusche der Tripplings erinnern an Pistolenschüsse.

Mitspielern noch im 3 Point-Shootout messen. Ähnlich wie beim Dunk-Contest verändert sich die Grafik-Engine auch hier kaum zum Positiven.

## Tabellenletzter

Das größte Problem dieses mangelhaften Vertreters der Basketballzunft ist die Optik. Wer die alten *In The Zone*-Spiele kennt, wird zwar eine leichte Verbesserung diesbezüglich feststellen können, aber dennoch zum Ergebnis kommen.

dass *NBA In The Zone* immer noch weit hinter der Konkurrenz liegt. Man stellt sich hier berechtigterweise die Frage: Was nutzt eine teure NBA-Lizenz, wenn man die Spieler kaum differenzieren kann? Die Musik wird der Sportart mit Hip-Hop-Beats und allerhand technoidem Sound gerecht. Die Spielgeräusche sind allerdings sehr gewöhnungsbedürftig. So erinnert beispielsweise der Klang eines aufschlagenden Balls eher an einen Pistolenschuss als an typische Tripping-Sounds.

Als Basketballfreund sollte dich  
die schlechte Qualität des Titels

ohnehin nicht allzu sehr überraschen. Sollte dies wider Erwarten doch der Fall sein, dann tröste dich weiterhin mit der Genrereferenz *NBA Live 2000*. ■

**bewertung**

**Grafik** 

**Sound** 

Gameplay Dauerspaß 

**gesamt 54%**

► Bei dieser Leistung ein klarer Abstiegs-kandidat.

## alternativen

NBA Live 2000	EA Sports (ca. 100 DM)
Getestet in 12/99	<b>87%</b>

NBA Jam 2000  
Getestet in 12/99



# Mal reinschnuppern?



## Die nächsten 3 Ausgaben für nur **12,- DM** im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr als 400 Seiten** voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie Lieferung** in umweltschoner Klarsichthülle!
- Für nur **12,- DM** statt der regulären **26,70 DM**!

**Coupon ausfüllen und einsenden an:**  
Joker Verlag • Aboverwaltung  
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

**PC Joker Heft & Spiel**

### ! SCHNUPPERCOUPON

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ/Wohnort \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)









# PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

**Highscore! 75 Spiele plus  
350 Kurztests!**

**Spannende Reportage:  
Sonys Festival zum  
thema PlayStation 2**

**Schießen ohne Ende:  
Die Hard Trilogy 2**



**Extra pralles Lösungsbuch:** Komplettlösungen, Tipps und Cheats auf über 225 Seiten. **Diesmal dabei:** Grandia, Gran Turismo 2, Tomb Raider IV : The Last Revelation und viele, viele mehr.

**Jetzt im Handel**



# Lesertests

**Jetzt bist du am Drücker! Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt. Diesmal gibt es ein Überraschungsspiel aus unserem Fundus!**

## ◀ WIR MEINTEN / DU MEINST ▶

### **N**uclear Strike 64

Das erste N64-Spiel der Strike-Serie hat sein Debüt mit Bravour bestanden. Von der technischen Seite eigentlich nur Durchschnitt, kann *Nuclear Strike 64* besonders spielerisch überzeugen. Hätte man noch einen Mehrspielermodus integriert, wäre der Auftritt wirklich perfekt gewesen.

**Martin Messing**  
Ausgabe 02/00, Wertung 84 %



### **N**uclear Strike 64

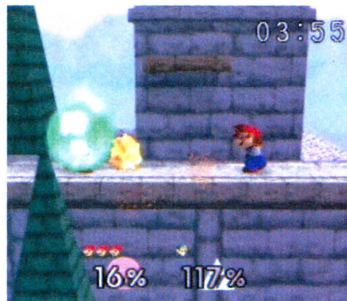
Mit *Nuclear Strike 64* wird dem Spieler ein gutes Spiel geliefert. Die Grafik ist gut, die Steuerung nicht zu schwer. Da man den Schwierigkeitsgrad verändern kann, eignet sich das Spiel für Anfänger und Profis. Dank des Kompasses und der Karte hat man zudem immer eine gute Übersicht.

**Dominik Prescher**  
Cottbus, Wertung 86 %

### **S**uper Smash Bros.

*Super Smash Bros.* ist alles andere als ein ernsthaftes Prügelspiel. Es besticht durch die leicht erlernbare Steuerung, die tolle Grafik und die durch den stimmungsvollen Sound unglaublich dichte Spielatmosphäre sowie den grandiosen Vierspielermodus. Auf der Suche nach einem Partyspiel kommt man an *Super Smash Bros.* kaum vorbei.

**Florian Seidel**  
Ausgabe 01/00, 87 %



### **S**uper Smash Bros.

Auf den ersten Blick sieht die Grafik etwas langweilig aus, aber wenn man erst einmal anfängt zu spielen, kann man einfach nicht mehr aufhören. Die zwölf beliebten Nintendo-Charaktere haben alle andere Special-Moves und eine eigene Kampfarena. Auch wenn Grafik und Sound nicht so recht überzeugen können, hat man eine Menge Spaß am Spielen.

**Georg Seiffarth**  
Berlin, 90 %

### **B**assmasters 2000

Leute, die noch nie eine Angelsimulation gespielt haben, wissen gar nicht, was ihnen entgeht. Trotzdem habe ich so meine Zweifel, ob derartige Spiele für den Durchschnittskonsumenten interessant sein könnten. Nicht-Angler sollten sich deshalb überlegen, ob ihnen der nette Partyspaß 130 Mark wert ist.

**Björn Seum**  
Ausgabe 03/00, 72 %



### **B**assmasters 2000

Seit ich *Bassmasters 2000* habe, fange ich langsam an, den Angelsport zu mögen. Die Grafik ist sehr gut, und die Originalgewässer finde ich echt cool. Gut gefällt mir außerdem die Unterwasserkamera, die die Jagd etwas erleichtert, und dass man das Spiel auch zu zweit spielen kann.

**Silvia Persche**  
Estendorf (Österreich), 83 %

### **P**aperboy 64

Durch die sehr unpraktische Steuerung wird das Gameplay unnötig verkompliziert. Die Grafik macht den Eindruck, als wäre sie noch im Entwicklungsstadium, und der Minimalisound nervt. Die Neuauflage des Klassikers verschwindet in der Bedeutungslosigkeit, selbst eingefleischte Retro-Fans werden enttäuscht sein.

**Björn Seum**  
Ausgabe 03/00, 56 %



### **P**aperboy 64

Hätte ich euren Test doch bloß früher gelesen! Als absoluter Fan des alten Automaten habe ich *Paperboy 64* blind gekauft – und war über alle Maßen enttäuscht. Wer hat nur diese Autos und Häuser entworfen? Zu der miesen technischen Umsetzung kommt auch noch ein verfluchtes Gameplay. Schrecklich!

**Peer Goldbach**  
Lüneburg, 35 %



JOYTECH OFFICIAL JORDAN GRAND PRIX™ RACING WHEEL FÜR PSX™ UND N64™



# Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung. Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich!

Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.



Kabel\* \*\*  
für Extension,  
Link, RGB;  
Multi Tab\*



Gameboy™-Zubehör  
Pocket Pouch  
Light Magnifier  
Battery Pack



Expansion RAM\*\*  
Memory Cards\*\*\*



PlayStation™  
Mouse\*  
2 control buttons



Bio-Grip  
Advanced  
Joystick\*



Controller  
Plus 64\*\*



Analogue  
Controller Plus\*  
Dual Force



Arcade Light Gun\*  
Blaster Light Gun\*



Official Jordan™  
Grand Prix  
Racing Wheel\* \*\*



The AirPad™\*

\* PSX™  
kompatibel

\*\* N64™  
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

# JOYTECH



# Posthütte

## Yoohoo

Der Bundesverband der freiberuflichen Kaffeesatzleser und Eingeweideleut (BKE), dem ich bereits seit geraumer Zeit aktiv angehöre, hat sich einen einfachen, aber sinnträchtigen Leitspruch auf die Fahnen getackert: "Zeige mir deine Götter, und ich sage dir, wer du bist." Was sich hier beim ersten Durchlesen noch recht weichbäutig anhört, gewinnt doch, bei korrekter Anwendung, eine enorme Bedeutung. Auch ich musste diese Erfahrung machen. Ich stammelte den Satz zunächst ein paar Male still in mich hinein, um zu hinhören, ob es meinem Oberstübchen gelfänge, einen Praxisbezug herzustellen. Die Resonanz war gleich null. (Das ist allerdings noch nicht Besorgnis erregend, denn ich leide immer wieder mal unter einer kurzfristigen mentalen Funkstille. Mein Hirn schaltet sich dann aus Gründen des Selbstschutzes sozusagen ab.) Schließlich, es war der frühe Morgen nach einer langen Nacht, stolperte ich gedankenverloren ins Büro hinein, sah in die immer gleichen Visagen und wick den gnadenlos prüfenden Blicken meiner Kollegen aus, indem ich mein Augenmerk auf die herrlich weiße Raufasertapete richtete, die allgemein als das Sahnehäubchen unserer Büroeinrichtung gilt. ZACK! Da war es! Jetzt wusste ich mit einem Male, was dieser ominöse Leitspruch des BKE zu bedeuten hatte. Dort, an eben jener Raufasertapete hängen sie, die Götter. Schön geordnet, sorgfältig angeheftet, einer für jeden Arbeitsplatz (das steht uns laut Arbeitsvertrag zu). Über Martin Mirbachs Haupt droht das schlimmste Monster, das er in Daikatana hat auftreiben können, auf ein mal zwei Metern! Florian erhält wirkungsvolle Rückendeckung durch einen megabös dreinblickenden Riesen-Bowser. Und Textchef Martin hat sich als DIN A2-Augentrost eine Jill Valentine im knappen Bikini über den Monitor genagelt. Karsten hat noch kein eigenes Poster, schaut aber regelmäßig verstohlen zu Martins Jill hinüber und beginnt dann zu schwitzen. Na, er ist halt jung und muss noch zu sich selbst finden. Und unser Björn? Haha, der wohl dickste Fang, den du in Bassmasters 2000 machen kannst, prangt im dekorativen Holzrahmen über dem Haupte des waidgerechten Petrijüngers (Postkartenformat!). Diese Poster sagen doch einfach alles über ihre Eigner. Ähm, ja, und bei mir klebt ein zwei mal zwei Zentimeter großer Pokémon-Sticker am Bildschirm. Der hat aber keine weitere Bedeutung... ein kleiner, dicker, schlummernder Relaxo. Ein Leidensgenosse, wenn in meinem Hirn mal wieder Funkstille herrscht.

Euer Stinkstiefel  
**Onkel Tom**

**Achtung!**

Neue E-Mail-Adresse:  
[posthuetten@bristein.com](mailto:posthuetten@bristein.com)

## 0 stereier

Hi Tom,  
erst mal find' ich euer Mag einfach supercool! Ich sah mir schon viele Hefte an, aber bis jetzt war noch kein Heft so oberaffengeil wie eures. Jetzt möchte ich aber auch noch etwas wissen:

- 1 Ich hab' mal gelesen, dass man bei *Super Mario 64* Ostereier einsammeln kann, kann aber nirgends welche finden. Was ist denn dann damit gemeint?
- 2 Wird es *Donkey Kong 64* bald ohne Expansion Pak geben? Denn das wird ganz schön teuer, wenn man dieses schon besitzt.

Also das war's schon wieder von mir. Jetzt liegt's nur noch an dir, dieses Zettelchen abzu drucken. Ciao.

Martin Lippert

**Onkel Tom: So ein kleines, knackiges Zettelchen wie deines drucke ich doch gerne ab. Zumal es ein prima Steilpass für den nächsten blöden Spruch ist.**

**Also 1 Das läuft folgendermaßen: Gehe ins Uhrenlevel im oberen Stockwerk des Schlosses. Gehe sofort nach rechts und lasse dich in den Abgrund fallen. Drücke während des Falls den Analog-Stick nach links, und wenn dein Timing stimmt, landest du auf einer geheimen Plattform. Dort findest du einen Computer, mit dem du die interne Uhr des Moduls verstellen kannst. Stell das Datum auf den 01.04.2000, speichere sofort ab und schalte die Konsole aus. Jetzt darfst du das Modul auf keinen Fall vor dem 23. April (Ostern!) wieder verwenden. Startest du zu Ostern ein neues Spiel, wird der Ostermodus automatisch freigeschaltet und du kannst im ganzen Schloss verteilt insgesamt 100 Eier finden. Findest du alle 100 Eier, erhältst du die Tastenkombination, mit der du Luigi freischalten kannst! Zu 2 Nein, nicht auf absehbare Zeit!**

## G haltswünsche

Bonjour Monsieur Gerlach!

Auch ich muss mich der Meinung vieler anderer anschließen: Das neue Mag ist wirklich absolut spitze. Zunächst möchte ich an der Gewinnfrage in Bezug auf Ricca

teilnehmen. Ich meine, die Antwort lautet "C"! Warum?

Ganz einfach:

- a) Du hast dein altes SNES mit Sicherheit verschrottet.
- b) Wie um alles in der Welt willst du das Geld für die Pizzen aufbringen? (Es geht mir um dein Gehalt! Nich' wahr, Florian? Nich' wahr, Martin?) Ich finde, du hast mehr verdient. (Schon allein wegen dem Sitzstreik!) Naja, kommen wir nun zum Hauptteil:

- 1 Wird es von nun an zur Gewohnheit werden, immer die Inhaltsverzeichnisse aus den alten Zeitschriften abzu drucken? Würd' mich überhaupt nich' freuen, denn ich hab' mich in der letzten Ausgabe beim ersten Mal nur schlecht zurechtgefunden!
- 2 Ich HASSE Konsolenkriege! Wenn ich (als Beispiel) mit meinem PSX-liebenden Freund über Konsolen spreche, er aber nicht einsehen will, dass beide Konsolen ihre Stärken und Schwächen haben, versucht er immer, mich windelweich zu schlagen (im erweiterten Sinne). Was soll ich bloß mit ihm machen? Can you help me?
- 3 Wann kommt mein Clubausweis? Ich habe wirklich viel Verständnis für eure Leute, die selbst nicht mehr wissen, wo ihnen der Kopf steht. NUR: Ich dacht', ich guck' nich' recht, als ich in Ausgabe 3/2000 auf Seite 105 gelesen hab', dass gerade erst die ersten Ausweise weg wären. Also???
- 4 Drucke bitte, bitte, bitte, biiittee diesen Brief ab, oder... (ich verkneif's mir).
- 5 Ich hab' noch einen Vorschlag für euch Götter! Was haltet ihr davon, anstatt der ganzen N64-Figuren (ich reden von Redaktionscharts...) mal eure Fotos abzu bilden. Ach ja. Und komm' mir jetzt nich' mit "Nix"!

So, das war's jetzt, glaub' ich. Ich wünsche euch weiterhin viel Erfolg mit eurem eh schon geilen Mag und sage... au revoir!

Marcel





richtig. Erstens hab ich mein SNES nicht verschrottet (SNES = Sondermüll = Entsorgungsgebühr = nix Geld haben). Zweitens kann ich mir zwar tatsächlich keine Pizza leisten, aber ich habe noch eine unter meinem Pupkissen liegen, von meinem letzten Geburtstag. Die hätte ich gerne mit Ricca geteilt. Aber wie's aussieht, haben wir wohl alle drei verloren. Und das ist deine Schuld! ① Das wissen wir noch nicht so genau. Wir wollten erst einmal testen, wie das bei unseren Leserinnen und Lesern so ankommt. Die Resonanz ist bisher geteilt. Mal abwarten. ② Klar, helfe ich dir in so einer Notlage. Also, zunächst würde ich vorschlagen, du suchst dir einen neuen Freund. Achte aber darauf, dass er deutlich kleiner ist als du, dann kannst du ihn auch leichter von deinen Ansichten überzeugen. Wenn du auf deinen jetzigen Freund nicht verzichten möchtest, z.B. weil er dich gelegentlich von seinem Butterbrot abbeißen lässt, solltest du versuchen, den Streit mit einem gekonnten Finishing

Move zu schlichten. Dazu nimmst du deinen Analog-Stick und stößt ihm damit die Konsole wund (NICHT im erweiterten Sinne...). Das sollte helfen. ③ Die sind nicht "gerade erst" weg, sondern schon seit geraumer Zeit. Und bei diesen "ersten Ausweisen" handelte es sich um über eintausend Exemplare. Wir haben uns da wohl etwas ungenau ausgedrückt. Mittlerweile sind wirklich alle raus. Falls du noch keinen bekommen hast, schick doch einfach einen neuen Antrag. Wir sprechen uns dann in vier Monaten wieder! ④ Feigling, Feigling! ⑤ Wenn ein Foto von uns in das Mag kommt, dann nur als großes Hochglanz-Poster. Wir sind doch keine Versatzstücke.

## S eine vierte Mail

Hi Onkel Tom,  
so jetzt schreib ich mal wieder eine E-Mail und hoffe, dass ihr endlich eine von mir abdruckt. Dies ist übrigens meine vierte Mail an euch

(du schreibst in der letzten Ausgabe, dass du ab der vierten druckst). Ihr macht übrigens das beste N64-Mag, das es auf dem Markt gibt. Aber nun zu meinen Fragen bzw. Bemerkungen:

- ① Das mit *Perfect Dark* ist ja wohl der Witz überhaupt. Man hätte doch eine deutsche Version machen können und hätte dann auch keinen Ärger gehabt. Aber naja, das ist eben so. Daher wollte ich wissen, ob ihr trotzdem einen Test macht oder zumindest schreibt, wann es genau rauskommt.
- ② Warum lizenzieren Softwarefirmen eigentlich keine (Grafik-)Engines von anderen Firmen? Dies würde vor allem jetzt, wo doch die Zeit des N64 so allmählich zu Ende geht und die Produktion schnell von der Hand gehen sollte, viel Zeit sparen. Dieses Verfahren ist auf dem PC gang und gäbe.
- ③ Ich denke, dass man den Jugendschutz, der von der BPjS ausgeübt wird, durchaus ausweiten bzw. sinnvoller gestalten könnte. Wenn man ein Spiel haben will, dann bekommt man es auch, selbst wenn die

CE

### LX4 Tremor + 1 MB

- X-tra-starkes Rumble Pak
- Benötigt keine Batterien
- mit und ohne integrierter 1MB Memory Card



empfohlener VK  
29,95 DM

+ 1MB empfohlener VK  
49,95 DM



### Evolution Control System (N64)

Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar

empfohlener VK  
149,95 DM

evolution

### Evolution Control System (N64)

Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar.

Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugspiele, First-Person-Shooter und Beat'm Ups. 12 Monate Garantie.

### G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien
- Digitale Fingertip-Schaltung
- Analoges Gas- und Bremspedal
- Ergonomisches Design
- X-tra-starke Rumble-Effekte



empfohlener VK  
129,95 DM



Vidis Electronic Vertriebs GmbH  
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg  
Tel.: 040/51 48 40-0 • Fax: 040/51 48 40-40  
www.vidis.com



Ab sofort im Fachhandel!





Eltern nichts davon wissen, da den Verkäufer das nicht kratzt, ob ein Elternteil dabei ist. Außerdem müssten meiner Meinung nach andere Kriterien bei der Indizierung berücksichtigt werden: In Strategiespielen kann man ohne Hemmungen z.B. ganze Völker vernichten.

- 4 Wenn *Resident Evil 64* eine 1:1-Umsetzung der PSX-Version ist, müsste es indiziert sein. Ist es das???
- 5 Ist euch aufgefallen, dass in Ausgabe 3/2000 das Inhaltsverzeichnis dasselbe der Ausgabe 2/2000 ist???
- 6 Wie wär's mal mit dem schon so lange versprochenen Foto von euch???
- 7 Als neuer Onkel Tom, der du inzwischen schon nicht mehr bist, wurde dir eine Frage viel zu wenig gestellt:

DRUCKST DU DIESEN BRIEF

AB????????????????????????????

OK, genug geschwafelt; ich wünsche euch weiterhin so viel Erfolg wie bisher!!! Servus!!!!

Stefan (vermutlich...)

**Onkel Tom: Jaja, was glaubst du, wie viele Zuschriften und E-Mails ich von Leuten bekommen habe, die Stein und Bein schwören, dass dies mindestens ihr vierter Anlauf war! Okay, du hast Glück gehabt. Trotz dieses plumpen Einstiegs ist es dir gelungen, recht geistreiche Fragen zu formulieren, mal abgesehen von dem wiederum total plumpen Schluss. (Lourens, du armer Wurm, wo bleibt mein Kaffee?) 1 Wir sind über die Situation auch nicht glücklich, bringen aber auf jeden Fall einen ausführlichen Test – vielleicht schon in der kommenden Ausgabe. 2 (Ah ja, danke.) Das mit dem Lizenzieren ist genau andersrum. Wenn man etwas lizenziert, dann vergibt man eine Lizenz an einen dritten, der das lizenzierte Produkt verwenden möchte. (Schlurf, aaah!) Bei größeren Entwicklern ist das Lizenzieren von Engines durchaus üblich, kleinere können sich die teuren Lizenzgebühren aber oft nicht leisten. 3 Es geht ja bei einem solchen Indizierungsverfahren nicht darum, wie viele Menschen oder Völker man abschlachtet, sondern darum, wie viel Dreck du dabei machst. Ähm, nein, besser ausgedrückt: Es geht um die unmittelbare Darstellung von Gewalt gegen Menschen, und nicht um statistische Daten, wie dies etwa in Strategiespielen der Fall ist.**

**Sobald ein menschenähnliches Wesen anfängt zu bluten, wird es für die BPJS spannend und... Sag mal, haben wir das nicht schon alles in früheren Ausgaben lang und breit erklärt? 4 Auf der PlayStation gab es kein *Resident Evil 64*. Denk mal drüber nach... 5 Nein, ist uns noch nicht aufgefallen. Dir denn? 6 Erst muss ich zum Frisör, dann können wir meinetwegen ein Redaktionsfoto machen. 7 Der nächste, der diese blöde Frage stellt, fliegt raus!**

## Briefe kürzen

Hi Tom!

Da ich im Moment mit Arbeit nicht gerade ausgelastet bin, schreibe ich dir auch mal eine Mail. Es ist die erste in meiner doch schon 12-jährigen Zockerkarriere an ein Game-Magazin. Bin halt ein Schweizer und die sind ja bekanntlich nicht so schnell.

Auch wenn ich nicht gerade fürs Loben bekannt bin, muss ich sagen, dass ihr doch neben der ((zensiert)) das beste Magazin auf dem deutschen Markt bietet. Trotzdem ein paar Sachen, die ich als verbesserungswürdig betrachte. Ich weiß, jeder Mensch hat andere Geschmäcker und man kann es nicht allen Recht machen.

Ich finde einfach, dass ihr euer Hauptgewicht auf das eigentliche Business (news, vorschau, features, previews, tests) legen solltet, weil das sieht bei euch echt gut aus und ist das Wichtigste. Hingegen finde ich, dass z. B. die Leserbriefe gekürzt werden sollten (Sorry, armer Tom) (ach, es geht schon wieder, schnief... Tom). Einmal ist einfach jede Frage gestellt, jedes Thema durchgekauft und jedes Konkurrenzprodukt genug beschimpft worden. Auch die endlosen Charts von jedem und die Serviceseite erachte ich als überflüssig. Andere wiederum finden es ein Muss, ich weiß. Hingegen rechne ich euch hoch an, dass ihr immer wieder neue, innovative Sachen bringt und etwas versucht. Manchmal was Tolles, manchmal weniger, aber das ist Risiko und einen Versuch wert.

So, genug gelabert. Ich hoffe, dass meine Kritik mir nicht übel genommen wird und dass ihr alles in allem so weitermacht und ein junges, innovatives und geiles Mag bleibt. Ich werde euch noch lange lesen und ein ewiger Nintendo-Fan bleiben, weil das ist meine Religion seit dem NES. Die Tausende von Franken gebe ich für diese Firma gerne aus,

auch für das Project Dolphin. (Der wird doch nicht etwa in seiner Endfassung so heißen, oder? Ich hoffe nicht.) See ya and greetings.

Michael (19) aus der CH

**Onkel Tom: Danke, danke, danke für die Kritik. Aber ihr Schweizer seid offensichtlich ziemlich langsam, sonst hättest du deine Vorschläge bereits bei unserer Leserumfrage eingereicht... Das Problem bei den Leserbriefen ist, dass wir ständig neue Leserinnen und Leser hinzugewinnen, die sich bislang mit Konkurrenzblättern begnügen mussten. (Informationsdefizit!) Deshalb tauchen zentrale Fragen immer wieder auf. Ich bemühe mich ja schon, häufigere Themen mit Rücksicht auf unsere Stammler etwas knapper abzuhandeln, aber dies hier ist nach wie vor auch eine Art Serviceseite, und wer ernsthafte Fragen hat, soll sie halt stellen.**

**Vielleicht sollte man tatsächlich gemäß deinem Vorschlag die Leserbriefe auf das Wesentliche kürzen, dann könnten mehr Meinungen auf diesen Seiten untergebracht werden und das Ganze wird bunter und vielseitiger. Ich werde darüber nachdenken. Apropos "Einmal ist jede Frage gestellt...": Deine Frage nach dem Dolphin ist mir jetzt aber VÖLLIG NEU!!! Außerdem, was soll's? Für den privaten Gebrauch kannst du die Kiste dann ja meinetwegen Flipper oder Willy nennen... hmpffft!**

## Secret Dark?

Hallo Onkel Tom!

Erst mal will ich meine Meinung zu der neuen Posthütte abgeben. Sie ist viel besser als die alte, und auch die Seitenzahl ist mehr als befriedigend. Nur das Gefrage "Soll ich mir das Spiel oder das Spiel kaufen??" und "druckst du diesen Brief ab?" kann man getrost weglassen, weil es (ich hoffe) vielen schon auf den S... geht. Hier sollten eher andere Fragen gestellt werden, z. B. über Spiele, über die nichts im Gamewatch steht. Doch ich habe auch ein paar Fragen.

- 1 Ihr habt gesagt, *Perfect Dark* würde in Deutschland nicht erscheinen, doch in manchen Versandhäusern steht das Spiel zum Verkauf, bei einem unter "Secret". Wie will Rare da einen akzeptablen Absatz





erzielen, wenn wir Deutsche da nicht ran dürfen? Und eine Reise ins Ausland, nur um ein Videospiel zu kaufen, wird manchem auch ein bisschen zu dumm sein!

② Ich habe gehört, dass das 64DD doch in Deutschland erscheint. Stimmt das?

Ich hoffe die Mail hat dich nicht genervt, also noch weiter viel Glück beim Gestalten der Posthütte und Grüße an den Rest des big.N-Teams!

Franz Badelt, Windschnur

**Onkel Tom: Och, Herzchen. Wenn der Onkel Tom Briefe kriegt, dann freut er sich ganz doll darüber. Nerven tut ihn das nicht. Das mit der Kaufberatung ist so eine Sache. Aber wenn beispielsweise jemand neu in der Szene oder in bestimmten Genres etwas unerfahren ist und unsere Reviews noch nicht so recht einordnen kann, dann ist dieser Weg oft die einzige Möglichkeit, eine kleine Entscheidungshilfe zu erhalten (sofern er sich nicht auf das Gefasel des Verkäufers im Laden verlassen möchte, was ja mitunter ganz sinnvoll sein kann). Lies dir in diesem Zusammenhang doch auch den Brief von Katja mal durch. Ich meine, für derartige Fragen sind wir auf jeden Fall zuständig. Und wir beantworten sie gern. Anders verhält es sich da schon mit den mannigfaltigen Beteleien und Drohungen, mit denen manche Leser mich rumzukriegen versuchen, ihren Senf abzudrucken. "Wenn du diesen Brief nicht druckst, beiße ich mir die Ohren ab", etc. Ich glaube, das schneiden wir in Zukunft einfach raus. Ebenso wird die aktuelle Mindestzuschriftenmenge für den garantierten Abdruck eines Leserbriefes von derzeit vier auf siebenunddreißig erhöht. Gut so? ① Anbieten kann man alles. Aber ob's dann auch geliefert wird? ② Nein! Kannst du vergessen. Die Markteinführung in Deutschland ist definitiv nicht geplant. Und falls dem doch so gewesen wäre, hättest du es zuerst bei uns erfahren und nicht in der Gerüchteküche.**

## 0 mas Index-Kiste

Viele Grüße aus der Gruft!

Mein Name ist Katja, und in deinen Augen bin

ich vermutlich schon sowas wie eine Nintendo-

Omi. Ich bin greise 34 und noch immer Spiele-Freak wie

'89, als ich mir mein erstes

NES gekauft hab'. Zur Zeit sind meine Lieblingsspiele auf dem N64: *DK64*, *Zelda* und *Lylat Wars*.

Aber ich schreibe dir, weil ich derzeit ein Problem habe. Das Problem ist drei und sagt Mama zu mir. Als ich mir letztes Jahr *Zelda* gekauft habe, klebte er (genannt Super-Simon) natürlich ununterbrochen davor. (Seit er zwei ist, ist er ein Virtuose am Joypad.) Als er aber dauernd versuchte, seine große Schwester mit dem Holzsword zu erschlagen, kam *Zelda* in die Kiste zu den Spielen, die ich nur ohne Kinder spiele. Egal, ich mir *DK64* gekauft, was Nettes mit Tieren, und ich fand *DK* auch schon auf dem SNES klasse. Mein Sohn natürlich voll begeistert, spielte sich gleich am ersten Tag viereckige Augen. Das Spiel finde ich echt mega, leider sind die Kongs alle bewaffnet. Seit bei uns die Orangen durchs Wohnzimmer flogen, steht leider auch dieses Spiel bei uns zu Hause auf dem Index (seufz!).

Nun suche ich ein gutes, aber möglichst unbewaffnetes Jump'n'Run-Spiel, das aber nicht langweilig sein soll und auch nicht zu einfach (Super-Simon beherrscht das Pad fast besser als ich!). *Super Mario 64* haben wir schon, aber ich habe echt Jahre vor dem Spiel verbracht; ich kann es nicht mehr sehen. Beim Händler haben sie mich bloß doof angeguckt und nix gewusst. Also, kannst du mir sagen, was für ein Spiel ich mir anschaffen könnte? Gerade brüllt mir meine Tochter (genannt Schnecki) noch ins Ohr, ich soll noch fragen, ob es fürs SNES (sie hat mein altes geerbt) ein *Pokémon*-Spiel gibt und ob es im Handel noch diesen Adapter gibt, mit dem man GB-Spiele auf dem SNES spielen kann (war mal vor Jahren in der Werbung), und wenn ja, ob das auch mit *Pokémon* funktioniert (weil Schnecki immer im Dunkeln spielt und dann auf dem GBC nix sieht).

Gruß und tschüss von Schnecki und von mir auch, ich sehe nämlich gerade, dass Super-Simon meine Index-Kiste geknackt hat und *Donkey Kong* spielt. Also bitte, helft mir schnell, ich kann ohne mein Nintendo nämlich nicht leben!!!

PS: Ich hoffe, ihr schmeißt meinen Brief nicht

gleich wegen Überschreitens der Altersgrenze weg, mein Mindesthaltbarkeitsdatum läuft erst 2066 ab!

Katja Marsch, Kirchheim

**Onkel Tom: Du hast Sorgen, Katja! Wenn du wüsstest, was für Opas in unserer Redaktion herumlaufen! Und auch unter unseren Stammlesern haben viele bereits ein stolzes Alter erreicht. Da liegtst du mit schlappen 34 noch sauber im Mittelfeld. (Schleim!) Jetzt aber zu deinem Problem. Ich muss gestehen, dass ich dir leider keine 100-prozentig sichere Lösung anbieten kann, damit sich dein Super-Simon auf sozial verträgliche Art und Weise austoben kann. Mein erster Gedanke war ein Angelspiel, das ist so schön beruhigend. Aber dann stellte ich mir vor, wie sich die blitzblanken, riesigen Drillingshaken nach gekonntem Wurf in deine neue Polstergruppe verbeißen... nix gut! Doch du wolltest ja ohnehin lieber ein Jump'n'Run. Aber ohne Wurfgeschosse? Ohne Auf-den-Kopf-springen? Und doch nicht langweilig? Solche Spiele gibt's schon seit 15 Jahren nicht mehr... Vielleicht wäre noch *A Bug's Life* eine Empfehlung. Das Spiel ist zwar auch nicht ganz ohne Gewalt, aber möglicherweise betätigt sich Super-Simon anschließend als Kammerjäger und macht sich so im Haushalt nützlich, statt sich an seiner Schwester auszulassen. So, nun zu dem Anliegen von Tochter Schnecki: *Pokémon*-Spiele für das gute, alte SNES gibt's natürlich leider nicht. Auch der Adapter ist meines Wissens nicht mehr offiziell im Handel erhältlich. Vielleicht kommt ihr ja mit etwas Glück noch an ein gebrauchtes Exemplar. Wie auch immer, ich denke, die wichtigste Anschaffung für Schnecki wäre erst einmal eine Lampe, damit sie nicht immer im Dunkeln spielen muss. Der Nachteil ist natürlich, dass sie dann von Super-Simon schneller lokalisiert und anschließend mit diversen Special Moves bedacht werden kann...**



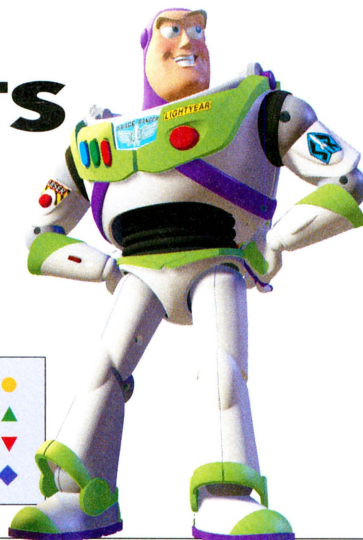
# Charts, Charts, Charts

## Nintendo 64

*Toy Story 2*: Von null auf zwei, wer hätte das gedacht? Wir jedenfalls nicht, und an unserer warnenden Wertung kann's auch nicht gelegen haben. Schon eher am Kinofilm samt aufwendiger Werbekampagne. Hoffentlich gibt das keine Enttäuschungen! Auch *Rainbow Six* klettert weiter nach oben, weshalb wir flugs die Komplettlösung in das Lösungsbuch dieser Ausgabe gepackt haben!

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Unsere Wertung
◆	1	1	Donkey Kong 64	Nintendo	95 %
●	2	—	Toy Story 2	Activision	58 %
▼	3	2	Rayman 2	Ubi Soft	90 %
▲	4	6	Rainbow Six	Take 2	78 %
◆	5	5	Jet Force Gemini	Nintendo	91 %
▼	6	3	The Legend of Zelda	Nintendo	98 %
▲	7	11	Armorines	Acclaim	64 %
●	8	—	Mario Kart (Player's Choice)	Nintendo	80 %
▼	9	8	Super Smash Brothers	Nintendo	87 %
●	10	—	Top Gear Rally 2	Mitsui	76 %
▼	11	4	Mario Party	Nintendo	86 %
●	12	—	Ready 2 Rumble Boxing	Konami	77 %
▼	13	9	Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	91 %
▼	14	7	Hybrid Heaven	Konami	78 %
▲	15	19	RTL World League Soccer	THQ	55 %
▼	16	10	Destruction Derby 64	THQ	69 %
▼	17	13	Xena: Talisman of Fate	Virgin	74 %
▼	18	15	Rocket	Ubi Soft	84 %
▼	19	14	Box Champions	EA	66 %
◆	20	20	Carmageddon 64	Virgin	70 %

Neu  
Rauf  
Runter  
Gleich



## Most Wanted!

Auf diese zehn Spiele (oder PAL-Versionen) warten wir in der Redaktion am meisten:

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Zelda Gaiden	Nintendo	Nintendo
2	Perfect Dark	Rare	Nintendo
3	Eternal Darkness	Silicon Knights	Nintendo
4	Banjo-Tooie	Rare	Nintendo
5	Aidyn Chronicles	H2O	THQ
6	Spider Man	Syrox	Activision
7	Resident Evil Zero	Capcom	Virgin
8	StarCraft 64	Nintendo	Nintendo
9	Turok 3	Iguana West	Acclaim
10	ISS 2000	Konami	Konami

## Game Boy Top 10

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
◆	1	1	Pokémon – blau	Nintendo
◆	2	2	Pokémon – rot	Nintendo
▲	3	4	Duke Nukem (Color)	GT Interactive
●	4	—	Dragon Quest Monsters	Eidos
▼	5	3	Mission: Impossible (Color)	Infogrames
●	6	—	Konami GB Collection 2	Konami
▼	7	6	Worms: Armageddon	Infogrames
▼	8	7	Mickey's Racing Adventure (Color)	Nintendo
◆	9	—	WWF Wrestlemania 2000	THQ
▼	10	5	Zelda DX (Color)	Nintendo



## US-Bestseller

Wie immer gilt: Nicht dran stören, wenn in der US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellungen zählen hier mit.

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Pokémon Stadium	HAL	Nintendo
2	Harvest Moon 64	Natsume	Crave
3	Perfect Dark	Rare	Nintendo
4	WWF Wrestlemania 2000	THQ	THQ
5	Tony Hawk Pro Skater	Edge of Reality	Activision
6	Donkey Kong 64	Rare	Nintendo
7	Mario Party 2	Hudson Soft	Nintendo
8	Rainbow Six	Saffire	Take 2
9	Pokémon Snap	HAL	Nintendo
10	Pokémon Stadium Bundle	Nintendo	Nintendo







RTL World League Soccer



Armorines

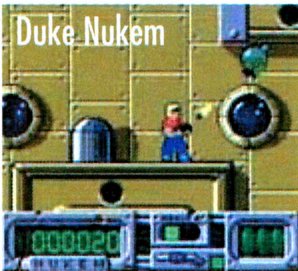


Top Gear Rally 2

## Publisher Top 10

Wer vertreibt die besten Spiele? Um das herauszufinden, bekommt ein Publisher für jedes von ihm in den Handel gebrachte Spiel einen Punkt. Einen Zusatzpunkt gibt es jeweils für eine Wertung von über 80 bzw. über 90 Prozent. Für jedes Spiel, das mit weniger als 50 Prozent bewertet wurde, ziehen wir einen Strafpunkt ab. Grundlage sind alle PAL-Tests in der 64 Power/big.N. Importe und Spiele, die auf dem Index gelandet sind, haben wir nicht berücksichtigt.

Platz	Publisher	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Nintendo	25	20	12	3	54
2	Acclaim	18	13	7	1	37
3	Konami	13	5	4	0	22
4	EA (Sports)	8	7	1	1	15
5	Ubi Soft	7	6	1	0	14
6	GT Interactive	7	4	1	0	12
7	Mitsui	7	2	1	1	10
8	Infogrames	5	5	0	0	10
9	THQ/Virgin	4	2	0	0	6
10	Activision	4	0	0	0	4



## Entwickler Top 10

Und wer entwickelt die besten Spiele? Wir ermittelten diese Rangliste nach dem gleichen Prinzip wie die Publisher-Charts. Tests der vorliegenden Ausgabe werden in beiden Fällen erst im Folgemonat berücksichtigt.

Platz	Entwickler	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Acclaim	14	10	6	1	29
2	Nintendo	9	9	7	0	25
3	EA (Sports)	7	6	2	1	14
4	Rare	5	4	3	0	12
5	Ubi Soft	5	4	1	0	10
6	Midway	6	3	0	0	9
7	Konami	4	3	2	0	9
8	Titus	4	2	0	0	6
9	Paradigm	4	2	1	2	5
10	LucasArts	2	2	1	0	5



# Redaktionscharts

Wir über uns – so lautet das Motto dieser Seite. Damit du siehst, was das big.N-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

**Florian Seidel**  
Favoriten



## Spiele Top 3

- 1 Tetris DX (GB)
- 2 Konami GB Collection 2 (GB)
- 3 Pokémon Stadium

**Buch:** David Brin: Postman  
**Film:** Die Verurteilten  
**CD:** Hooters: Best Of  
**Und sonst?** Zittert mal wieder vor japanischen CD-Preisen.

**Martin Mirbach**  
Favoriten



## Spiele Top 3

- 1 Rainbow Six (GB)
- 2 Pokémon Stadium
- 3 Operation: WinBack

**Buch:** Parker: Inside the Foreign Legion  
**Film:** Anatomie  
**CD:** Bryan Adams: The Best of Me  
**Und sonst?** Freut sich auf die Joe Cocker-Tour.

**Michel Kieselstein**  
Favoriten



## Spiele Top 3

- 1 PGA European Tour
- 2 Mario Golf (GB)
- 3 Monopoly 64

**Buch:** Grönert: Geld vom Staat für Eltern.  
**Film:** Rosemary's Baby  
**CD:** Vader Abraham im Land der Schlümpfer  
**Und sonst?** Freut sich auf Clint.

**Tom Gerlach**  
Favoriten

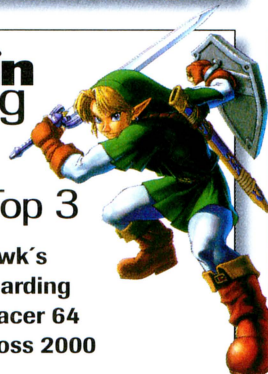


## Spiele Top 3

- 1 Pokémon Stadium
- 2 Paperboy 64
- 3 Tonic Trouble (GB)

**Buch:** Barbara Cartland: Unerreichbar wie die Sterne  
**Film:** Der 200 Jahre Mann  
**CD:** Oli P.: Mein Tag  
**Und sonst?** Räumt sein dunkles Eckchen für den Volontär.

**Martin Messing**  
Favoriten



## Spiele Top 3

- 1 Tony Hawk's Skateboarding
- 2 Ridge Racer 64
- 3 Supercross 2000

**Buch:** Stephen King: The Green Mile  
**Film:** Matrix  
**CD:** Limp Bizkit: significant other  
**Und sonst?** Hat nur noch Arbeit und Freundin im Kopf.

**Björn Seum**  
Favoriten



## Spiele Top 3

- 1 Daikatana
- 2 Armored Core (GB)
- 3 Custom Robo

**Buch:** Klaus Rainer Röhl: Fünf Finger sind keine Faust  
**Film:** The Green Mile  
**CD:** Stoned: Music for the Morons  
**Und sonst?** Renoviert sein Bochumer Zuhause.

**Benjamin Kegel**  
Favoriten



## Spiele Top 3

- 1 Castlevania: Legacy of Darkness
- 2 Gauntlet Legends
- 3 Resident Evil 64

**Buch:** Schlangen und Echsen – Der universelle Ratgeber.  
**Film:** South Park  
**CD:** Enya: The Celts  
**Und sonst?** Wartet sehnsüchtig auf den 13. April.

**Karsten Rohloff**  
Favoriten



## Spiele Top 3

- 1 Daikatana
- 2 Resident Evil 64
- 3 Rainbow Six

**Buch:** Richard Cavendish: Schwarze Magie  
**Film:** Sleepy Hollow  
**CD:** Umbra et Imago: Träume, Sex und Tod  
**Und sonst?** Fürchtet den Sommer, die Tage werden länger.

**Martin Wilmer**  
Favoriten



## Spiele Top 3

- 1 Donkey Kong 64
- 2 Pokémon (GB)
- 3 Mario Kart 64

**Buch:** Tolkien: The Silmarillion  
**Film:** Fußball ist unser Leben  
**CD:** John Coltrane: Ascension  
**Und sonst?** Schläft gerne etwas länger...



# Service

## Spiele für den Dolphin

Die Geheimniskrämerei ist groß, denn hinter verschlossenen Türen wird bereits an Spielen für Nintendos nächste Konsole gearbeitet. Über Projekte wie Mario, Pokémon und Zelda für Dolphin, die mit größter Wahrscheinlichkeit in der Maché sind, dringt so gut wie nichts nach außen. Auf folgende Titel dürft ihr euch aber schon mal freuen:

Titel	Hersteller:	Inhalt:
Dinosaur	Ubi Soft	Action um Disneys neues Kinospektakel
Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	Disney-Jump'n'Run mit der sympathischen Ente
The Road to El Dorado	Ubi Soft	Lizenz des neuen Dreamworks-Kinofilms
Picasso	Promethean Design	Schmucke Action ohne Gewalt
Saffire	Saffire	Das ehemalige Young Olympians heißt nun wie sein Entwickler
Thornado	Factor 5	Obercooler 3D-Shooter
V.I.P.	Ubi Soft	Ob Pam da auch drin vorkommt?

Noch keinen Titel gibt es für einen Ego-Shooter aus dem Hause Saffire, für das Fußballspiel von den Retro Studios sowie für diverse Projekte bei Left Field, Konami und anderen Entwicklern.



▲ Picasso soll als Actionspiel ganz ohne Gewalt auskommen.



▲ The Road to El Dorado basiert auf einem Dreamworks-Film.  
◀ Noch keinen Titel trägt Saffires kommender Ego-Shooter.



## Fremdsprachen für alle

So, so! Japanisch reicht euch also nicht? Ihr hättet es auch noch gern auf Englisch, obwohl die Begriffe häufig gleich sind? Uns soll's recht sein...

Abbrechen	やめてください	Quit
Arcade	アーケード	Arcade
Knopf	ボタン	Button
Datum	日付	Date
Deutsch	ドイツです	German
Einstellungen	環境	Settings
Ende	終り	End
Englisch	英語です	English
Fortsetzen	続けてください	Continue
Schwer	硬いのです	Hard
High Score	高いスコア	High Score
Ja	はい	Yes
Leicht	容易です	Easy
Mittel	中位	Medium
Nein	全く	No
Sprache	言語	Language
Start	出発してくださいリセット	Start
Strecke	トラック	Track

**Nintendo of Europe GmbH**  
Nintendo Center  
63760 Großostheim  
Hotline: 060-26940940  
Mo-Fr 13-19 h  
Website: <http://www.nintendo.de>  
E-Mail: [info@nintendo.de](mailto:info@nintendo.de)

**THQ**  
Softgold GmbH  
Daimlerstr. 8  
41564 Kaarst  
Hotline: 02131-607333  
Mo, Mi, Fr 15-18 h  
Website: <http://www.thq.de>  
E-Mail: [support@thq.de](mailto:support@thq.de)

**Ubi Soft Entertainment GmbH**  
Zimmerstr. 19  
40215 Düsseldorf  
Hotline: 0190-888241210  
Mo-Fr 8.30-16 h  
Website: <http://www.ubisoft.de>  
E-Mail: [nein](mailto:nein)

**Virgin Interactive Deutschland GmbH**  
Borselstr. 16c  
22765 Hamburg  
Hotline: 040-89703300  
Mo-Fr 15-20 h  
Website: <http://www.virgininteractive.de>  
E-Mail: [hotline@setuppcs.de](mailto:hotline@setuppcs.de)

**Lego Media**  
c/o Harvard PR GmbH  
Goethestr. 26  
80336 München  
Hotline: 0190-510550  
Website: <http://www.lego.de>  
E-Mail: [hotline@infogames.de](mailto:hotline@infogames.de)

**Mindscape Entertainment**  
c/o TLC The Learning Company GmbH  
Keltenring 12  
82041 Oberhaching  
Hotline: 0190-87326810  
Mo-Fr 14-19 h  
Website: <http://www.learningco.de>  
E-Mail: [hotline@learningco.com](mailto:hotline@learningco.com)

**Take 2 Interactive GmbH**  
Agnesstr. 14  
80798 München  
Hotline: 0190-87326936  
Mo-Fr 12-20 h  
Website: <http://www.take2.de>  
E-Mail: [nein](mailto:nein)

**Hasbro Interactive**  
Marktstr. 1  
33602 Bielefeld  
Hotline: 01805-427276  
Mo-Fr 14-18 h  
Website: <http://www.hide.de>  
E-Mail: [service@hide.de](mailto:service@hide.de)

**Infogrames Deutschland**  
Robert-Bosch-Str. 18  
63303 Dreieich-Sprendlingen  
Hotline: 0190-510550  
Mo-Fr 11-19 h  
Website: <http://www.infogrames.de>  
E-Mail: [hotline@infogames.de](mailto:hotline@infogrames.de)

**Konami of Europe GmbH**  
Berber Straße 103-105  
60437 Frankfurt/Main  
Hotline: 069-95081288  
Mo-So 14-18 h  
Website: <http://www.konami-europe.com>  
E-Mail: [nein](mailto:nein)

**Crave Entertainment**  
Wichmannstr. 4 / Haus 13  
22607 Hamburg  
Hotline: nein  
Website: <http://www.crave.de>  
E-Mail: [nein](mailto:nein)

**Electronic Arts GmbH**  
Pascalstr. 6  
52076 Aachen  
Hotline: 01907-87906  
Mo-Fr 9.30-17.30 h  
Website: <http://www.ea.com>  
E-Mail: [de-support@ea.com](mailto:de-support@ea.com)

**GT Interactive**  
Kundenservice  
c/o maxupport  
Falkenstr. 13  
33758 Schloß Holte-Stukenbrock  
Hotline: 01905-10050  
Mo-So 15-20 h  
Website: <http://www.gtinteractive.de>  
E-Mail: [gtinteractive@maxupport.de](mailto:gtinteractive@maxupport.de)

## Adressen, Websites, Hotlines

**Acclaim**  
Leuchtenbergering 20  
81677 München  
Hotline: 089-32940600  
Mo, Mi, Fr 14-19 h  
Website: <http://www.acclaim.de>  
E-Mail: [hilfe@acclaimworld.net](mailto:hilfe@acclaimworld.net)

**Activision Deutschland GmbH**  
Gutenbergstr. 1  
85737 Ismaning  
Hotline: 0190-510055  
Mo-Fr 14-18 h, Sa 16-18 h  
Website: <http://www.activision.de>  
E-Mail: [info@activision.de](mailto:info@activision.de)

**Codemasters GmbH**  
Rosenheimer Str. 139  
81671 München  
Hotline: nein  
Website: <http://www.codemasters.de>  
E-Mail: [nein](mailto:nein)



# Abo-Angebot

## Call Me...

... nachdem du den Coupon zurückgeschickt hast.

### Info Alcatel One Touch Easy DB:

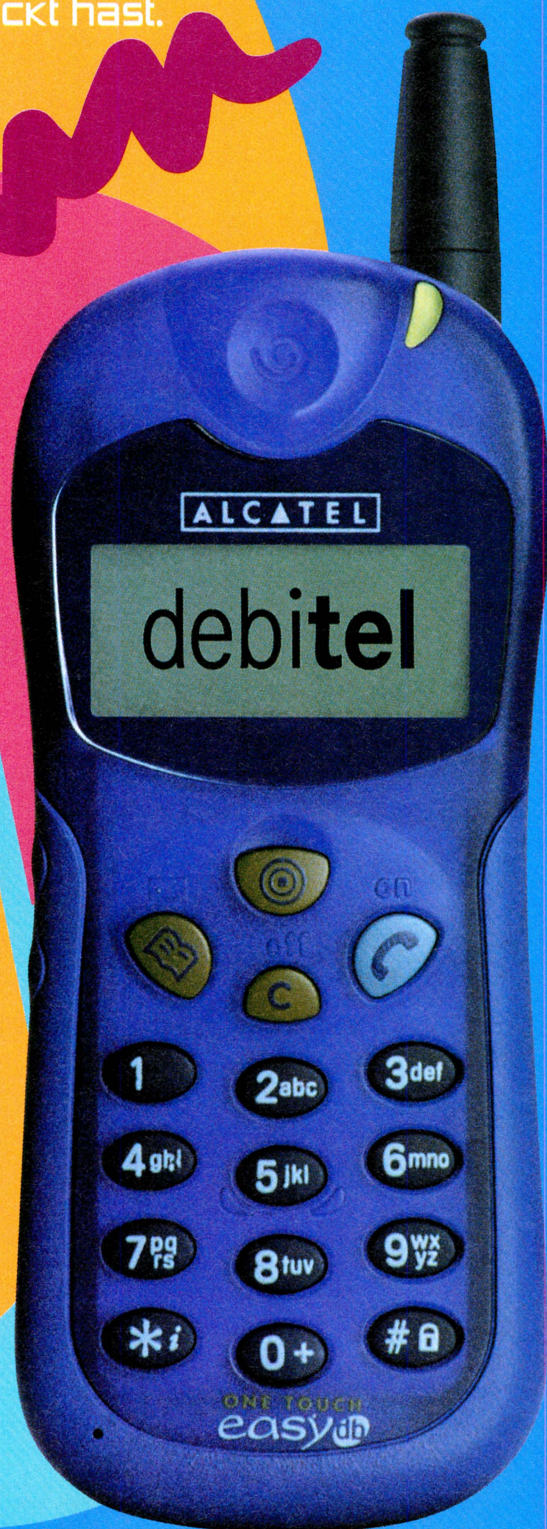
Gewicht ca. 135g  
Gesprächszeit bis 4h  
Stand-by-Zeit bis 130h  
Dual-Band Gerät

Uhr/Terminplaner  
Freisprecheinrichtung  
Eurorechner  
Gürtelclip ►

[www.alcatel.de/telecom/bsd/terminal/ot\\_easydb/oteasydb.htm](http://www.alcatel.de/telecom/bsd/terminal/ot_easydb/oteasydb.htm)

### Info T-D1 Xtra Karte:

Attraktive Tarife rund um die Uhr  
Ab 7 Pfennig / 10 Sekunden jeden Tag  
netzinterne Gespräche führen  
Keine Bonitätsprüfung - sofortige Freischaltung  
Selbst entscheiden, wann und welchen Betrag  
du auflädst  
Kostenkontrolle durch aufladbares Guthaben  
Keine Rechnung am Monatsende  
Einfach wieder aufladen und abtelefonieren  
▼



Dieses Handy funktioniert nur mit der XtraCard oder einer anderen Telekarte des T-D1 Netzes. Wenn Sie das Handy mit einer fremden Telekarte nutzen möchten, einmalig 195,- DM zahlen oder einfach 24 Monate warten und dann anrufen unter 01805-320160 (0 12 DM je anrufende 30 Sek. Aus dem Festnetz der Deutschen Telekom).

Die Prämie ist zum Preis von DM 89,- inkl. Xtra Karte auch für big.N Clubmitglieder verfügbar. Bei der Bestellung bitte Clubnummer, Name, Vorname, Adresse, Geburtsdatum, Telefonnummer und Unterschrift nicht vergessen. Für die Freischaltung benötigen wir außerdem ein sechstelliges Kennwort nach Wahl (z.B. „123456“ oder „Michel“). Die Lieferung erfolgt frei Haus.

Die Lieferung erfolgt nach Vorkasse (Scheck oder Bargeld), andere Zahlungsweisen können leider nicht berücksichtigt werden.



# Leser werben Leser

Wirb einen neuen Abonnenten für die big.N - 12 Ausgaben mit prallem Tippsbuch.

Und als Dankeschön bekommst du eine coole Prämie:

Alcatel One Touch Easy DB mit XtraCard mit DM 25,- Startguthaben

Plus:

Als Extra von BriStein und Debitel noch einmal DM 5,- Guthaben dazu!

Kein Handy-Vertrag! Keine Mindestlaufzeiten!

Volle Kontrolle! Ist das Guthaben verbraucht, kannst du die Karte einfach wieder aufladen lassen..

DM 25,-

+



DM 5,-

Diesen Coupon benutzen, wenn du selbst ein Abo bestellen möchtest und fast 15% rabatt haben willst.

## Hiermit bestelle ich:

Das big.N-Abonnement. (bitte ankreuzen)

- ☐ Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von nur DM 45,- (Schweiz und Österreich: DM 55,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.
- ☐ Ich erhalte 12 Ausgaben zum Preis von nur DM 90,- (Schweiz und Österreich: DM 100,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

## Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei big.N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift: \_\_\_\_\_

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

## Ich zahle

(bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Geldinstitut/Ort: \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift: \_\_\_\_\_

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diesen Coupon bitte benutzen, wenn du einen neuen Abonnenten werben möchtest, und das Handy haben willst.

## Hiermit bestelle ich:

Das big.N-Abonnement. (bitte ankreuzen)

- ☐ Ich erhalte 12 Ausgaben zum Preis von nur DM 105,60 inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

## Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiss, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei big.N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift: \_\_\_\_\_

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte beachten: Die Prämie wird nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist. Das Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

## Ich zahle

(bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Geldinstitut/Ort: \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift: \_\_\_\_\_

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**Ich habe den oben genannten Abonnenten geworben und bitte um Zusendung des Alcatel Handys mit XtraCard.**

Folgende Angaben werden zur Freischaltung des Handys unbedingt benötigt (bitte Kopie des Personalausweises beilegen):

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum (ab 16 Jahre): \_\_\_\_\_

Telefonnummer (für Rückfragen): \_\_\_\_\_








Persönliches Kennwort (sechsstellig): \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_



# Nindex

## Die komplette Übersicht aller von uns getesteten N64-Spiele.

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...	
1080° Snowboarding	1-2	SPS	●	—	11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!	
A Bug's Life	1	JNR	●	—	2/00	60%	Banjo krabbelt besser!	
Aero Gauge	1-2	RSP	—	—	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!	
Aerofighters Assault	1-2	ACT	●	—	1/98	41%	Tiefflug in Sachen Niveau.	
Air Boarder 64	1-2	RSP	●	—	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.	
All-Star Baseball 2000	1-4	SPS	●	●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!	
All-Star Baseball '99	1-4	SPS	●	—	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.	
All Star Tennis	1-4	SPS	—	—	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!	
Armories: Project S.W.A.R.M.	1-4	SEU	●	●	1/00	65%	SF-Turok für Anspruchslose.	
Army Men: Sarge's Heroes	1-4	ACT	●	●	12/99	56%	Dann lieber richtige Spielzeugsoldaten.	
Art of Fighting Twin*	1-2	BEU	—	—	13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.	
Asteroids Hyper 64	1-4	SEU	●	—	2/00	61%	Diese Neuauflage hätte man sich sparen können.	
Augusta Masters '98	1-2	SPS	—	—	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!	
Automobili Lamborghini	1-4	RSP	●	—	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.	
Bakuretsu Muteki Bangaioh*	1	SEU	●	—	2/00	75%	Außergewöhnliche 2-D-Ballerorgie.	
Banjo-Kazooie	1	JNR	●	—	7-8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!	
Battle Phoenix*	1-2	GSK	●	—	10/98	32%	Lass diese Kugel besser nicht rollen...	
Bassmasters 2000*	1-2	SIM	●	●	03/00	72%	Ebenso innovativ wie sinnlos.	
Battletanx	1-4	ACT	●	—	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!	
Battletanx: Global Assault*	1-4	ACT	●	●	12/99	67%	Nur wenig besser als der Vorgänger.	
Beetle Adventure Racing	1-4	RSP	●	—	5/99	90%	Die Beetles sind los!	
Bio Freaks	1-2	BEU	●	—	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.	
Blast Corps	1	ACT	—	—	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.	
Body Harvest	1	ACT	●	—	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.	
Bombberman 64	1-4	ACT	—	—	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...	
Bombberman Hero	1	ACT	●	—	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.	
Bottom of the 9th	1-2	SPS	—	—	7/99	69%	Greif dir einen anderen Schläger...	
Box Champions	1-2	SPS	●	—	12/99	66%	Der Schlag ging ins Leere.	
Brave Spirits Wrestling*	1-4	SPS	—	—	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.	
Brunswick Circuit Pro Bowling*	1-4	SPS	—	—	03/00	79%	Ein wirklich guter Wurf.	
Buck Bumble	1-2	ACT	●	—	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.	
Bust-A-Move 2	1-2	GSK	—	—	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.	
Bust-A-Move 3DX	1-4	GSK	●	—	2/99	90%	Vor Wut wirst du hier nicht platzen!	
California Speed	1-2	RSP	●	—	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!	
Carmageddon 64	1-4	ACT	●	●	12/99	70%	Entschärft und im Solomodus öde.	
Castlevania	1	JNR	—	—	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!	
Castlevania: Legacy of Darkness	1	ACT	●	●	03/00	71%	Akzeptabler Neuaufguss für Fans der Serie.	
Centre Court Tennis	1-4	SPS	—	—	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!	
Chameleon Twist	1-4	JNR	●	—	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.	
Chameleon Twist 2	1	JNR	●	—	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.	
Charlie Blast	1-4	GSK	●	—	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.	
Chopper Attack	1	ACT	●	—	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.	
Choro Q*	1-4	RSP	●	—	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.	
Clayfighter 63 1/3	1-2	BEU	—	—	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.	
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	BEU	—	—	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.	
Command & Conquer	1	STG	●	●	7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.	
Cruis'n USA	1-2	RSP	—	—	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!	
Cruis'n World	1-4	RSP	●	—	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...	
Dark Rift	1-2	BEU	—	—	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.	
Daikatana	1-4	SEU	●	●	03/00	73%	Solider Ballerspaß mit technischen Mängeln.	
Destruction Derby	1-4	ACT	●	—	11/99	69%	Es gibt Besseres in diesem Genre!	
Diddy Kong Racing	1-4	RSP	●	—	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!	








★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

 Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.

 Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...	
Donkey Kong 64	1-4	JNR	●	●	12/99	95%	Grandioses Spiel mit Klassiker-Potential.	
Doraemon★	1	JNR	—	—	8-9/97	40%	Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.	
DUAL HEROES	1-2	BEU	—	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...	
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	ACT	●	●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!	
Earthworm Jim 3D	1	JNR	●	●	12/99	70%	Die miese Kamera versaut alle schönen Ansätze.	
Elmo's Letter Adventure★	1	GSK	—	—	02/00	74%	Pädagogisch wertvoll, leider in Englisch.	
Elmo's Number Journey★	1	GSK	—	—	02/00	74%	Nur für englische Muttersprachler zu empfehlen.	
Extreme G	1-4	RSP	●	—	13/97	91%	Für die damalige Zeit grandios.	
Extreme G 2	1-4	RSP	●	—	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.	
F-Cup Maniax★	1-2	BEU	●	—	01/00	80%	Guter Aufguss von Fighters Destiny.	
F1 Pole Position	1	RSP	—	—	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...	
 F-1 World Grand Prix	1-2	RSP	●	—	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!	
F1 World Grand Prix 2	1-2	RSP	●	—	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!	
FIFA 64	1-4	SPS	—	—	6-7/97	25%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.	
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	SPS	—	—	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!	
FIFA '99	1-4	SPS	●	—	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!	
Fighters Destiny	1-2	BEU	●	—	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.	
Fighting Force	1-2	BEU	●	—	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.	
Forsaken	1-4	ACT	●	—	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.	
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	SPS	—	—	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.	
F-Zero X	1-4	RSP	●	—	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.	
The Glory of St. Andrews★	1-4	SPS	—	—	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!	
GASP: Fighters Nextream	1-2	BEU	●	—	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!	
Gauntlet Legends	1-4	ACT	●	●	12/99	65%	Genauso langweilig wie das Original!	
Gex: Deep Cover Gecko	1	JNR	●	—	11/99	74%	Solides Jump'n'Run ohne Hitqualitäten.	
Gex: Enter the Gecko	1	JNR	—	—	10/98	90%	Sati(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3-D!	
Glover	1	GSK	●	—	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D	
Golden Nugget 64	1-4	GSK	—	—	2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.	
GT Racing Championship	1-2	RSP	●	—	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.	
Habu Shogi★	1-2	STG	—	—	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.	
Harvest Moon 64	1	RPG	—	—	02/00	87%	Ein Garant für wochenlangen Spielspaß.	
Holy Magic Century	1	RPG	—	—	1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.	
Hot Wheels Turbo Racing	1-4	RSP	●	—	11/99	75%	Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.	
Human Grand Prix★	1	RSP	—	—	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.	
Hybrid Heaven	1	RPG	●	●	10/99	78%	Gutes RPG mit spielerischen Längen.	
Iggy's Reckin' Balls	1-4	GSK	●	—	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!	
In-Fisherman Bass Hunter★	1	SPS	●	—	9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.	
Int. Superstar Soccer '98	1-4	SPS	●	—	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.	
ISS 64	1-4	SPS	—	—	4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.	
Jeopardy	1-4	GSK	—	—	6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!	

Im Dauertest

Gauntlet Legends

Testdauer: 4 Monate    Replay-Wert: 3/5

An *Gauntlet* scheiden sich von jeher die Geister – die einen finden das Spiel super, die anderen hassen es wie die Pest. Während das Original eine sehr simple Knöpfchendrückerei war, wurde die *Legends*-Variante ordentlich mit Story, Extras, neuen Charakteren und 3D-Grafik aufgepeppt. Das macht das Spiel im Solomodus nur unwesentlich besser, doch der Mehrspielermodus für bis zu drei Helden sorgt überraschenderweise auch über Wochen und Monate hinweg für Spielspaß. Allein ist's öde, zu viert konfus, aber wer sich zu zweit oder dritt vor den Fernseher setzt, bekommt eine abwechslungsreiche Ballerorgie im Fantasy-Stil geboten.







**Daikatana**

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Jet Force Gemini	1-4	ACT	●	—	11/99	91%	Extrem anspruchsvoller Shooter.
J-League Dynamite Soccer*	1-4	SPS	—	—	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97*	1-4	SPS	—	—	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
J-League Perfect Striker 2	1-4	SPS	—	—	10/99	88%	Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	SPS	●	●	7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
Knife Edge	1-4	SEU	●	—	1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lego Racers	1-2	RSP	●	—	10/99	64%	Nur ein Mario Kart-Verschnitt.
Loder Runner 3-D	1	GSK	●	—	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	ACT	●	—	6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	BEU	—	—	13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	SPS	●	—	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Madden NFL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Magical Tetris	1-2	GSK	—	—	1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
Mahjong Master*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Golf	1-4	SPS	●	—	9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	RSP	—	—	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	GSK	●	—	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Mario Party 2*	1-4	GSK	●	—	02/00	70%	Akzeptabler Nachfolger mit Sprachhürde.
Micro Machines 64 Turbo	1-8	RSP	●	—	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes	1-4	SPS	●	—	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	JNR	—	—	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	ACT	●	—	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Monopoly 64*	1-4	GSK	—	—	03/00	70%	Viel sozialer als auf dem Brett.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	JNR	—	—	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2: Starring Goemon	1-2	JNR	●	—	4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	SPS	●	—	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Monster Truck Madness 64	1-2	RSP	●	—	9/99	73%	Spaßige Off-Road-Raserei.
Multi Racing Championship	1-2	RSP	●	—	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Nagano Winter Olympics	1-4	SPS	—	—	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Namco Museum*	1-4	GSK	—	—	01/00	73%	Gelungene Sammlung lieb gewonnener Spiele.
Nascar '99	1-2	RSP	●	—	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
Nascar 2000	1-2	RSP	●	—	11/99	68%	Auch der Hersteller dreht sich im Kreis.
NBA Courtside	1-4	SPS	●	—	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Courtside 2	1-4	SPS	●	—	01/00	91%	Gut, besser, NBA Courtside 2.
NBA Hangtime	1-4	SPS	—	—	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Jam '99	1-4	SPS	●	—	2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Jam 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	75%	Leider nichts Halbes und nichts Ganzes.
NBA Live '99	1-4	SPS	●	—	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Live 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	87%	Fast so gut wie echtes Basketball.
NBA Showtime	1-4	SPS	●	—	01/00	69%	Unausgewogenes Basketballspiel.
NBA Pro '98	1-4	SPS	●	—	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	SPS	●	—	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	SPS	●	—	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Blitz 2000	1-4	SPS	●	—	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Quarterback Club '98	1-2	SPS	●	—	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	SPS	●	●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NFL Quarterback Club 2000	1-4	SPS	●	●	10/99	82%	Altes kann so gut sein.
NHL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	SPS	●	—	13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	SPS	●	—	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
NHL Pro '99	1-4	SPS	●	—	11/99	66%	Spielt sich nicht reibungslos genug.



★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

⬠ Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.

Ⓜ Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Nightmare Creatures *	1	ACT	●	—	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Nuclear Strike	1	ACT	●	●	02/00	84%	Ein würdiger Vertreter der Strike-Serie!
Ogre Battle 64 *	1	STG	—	—	11/99	77%	Europäer sollten auf ein PAL-Release warten.
Off Road Challenge	1-2	RSP	●	—	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmuttel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	SPS	—	—	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Paperboy 64	1	ACT	—	—	03/00	56%	Midway lässt wieder das Retro-Fließband rollen.
Penny Racers	1-4	RSP	—	—	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Pilotwings 64	1	ACT	—	—	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
PGA European Tour	1-4	SPS	—	—	03/00	61%	Typisches Golfspiel – nicht mehr, nicht weniger.
Powerful Pro Baseball 64 *	1-2	SPS	●	—	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Premier Manager *	1-4	SIM	—	—	9/99	85%	Nur für echte Management-Fans.
Pro Baseball King *	1-2	SPS	—	—	8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64 *	1-2	GSK	—	—	1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	RPG	●	—	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Racing Simulation 2	1-2	RSP	●	—	10/99	85%	Gelungenes Formel 1-Spiel.
Rainbow Six	1-2	ACT	●	—	11/99	78%	Terroristenjagd mit Schwächen.
Rakuga Kids	1-2	BEU	●	—	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage: Universal Tour	1-3	GSK	●	—	5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!
Rampage World Tour	1-3	GSK	●	—	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
Rayman 2	1	JNR	●	●	11/99	90%	Rayman zieht dich voll in seinen Bann. Ⓜ
Ready 2 Rumble	1-2	SPS	●	—	01/00	77%	Guter Fun-Boxer.
Resident Evil 64	1	ACT	●	●	01/00	94%	Knallharte Horror-Action. Ⓜ
Re-Volt	1-4	RSP	●	●	10/99	45%	Konfuses Rennspiel mit Flackeroptik.
Ridge Racer 64	1-4	RSP	●	—	03/00	83%	Gutes Rennspiel mit echtem Arcade-Feeling.
Road Rash 64	1-4	RSP	●	●	11/99	81%	Gnadenlose Raserei mit einigen Schwächen.
Roadsters 2000	1-4	RSP	●	—	01/00	87%	Überraschendes Oben-ohne-Game.
Robotron 64	1-2	SEU	—	—	3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rocket – Robot On Wheels	1-4	JNR	●	—	12/99	84%	Knobellastiges Jump'n'Run.
RTL World League Soccer	1-4	SPS	●	—	12/99	55%	Drittklassiges Fußballspiel.
Ruff & Tumble	1-2	JNR	●	●	02/00	80%	Gutes Spiel mit ein paar Längen.
Rugrats Scavenger Hunt	1-4	GSK	—	—	9/99	44%	Einfaches Brettspiel. Nur für Kids!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	RSP	●	—	1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	RSP	●	—	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit vielen Crashes!
S.C.A.R.S.	1-4	RSP	●	—	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadow Man	1	ACT	●	●	10/99	87%	Schaurig viel Gameplay fürs Geld!
Shadowgate	1	ADV	●	—	7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
Shadows of the Empire	1	ACT	—	—	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	GSK	●	—	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Smash Brothers	1-4	BEU	●	—	3/99	90%	Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren! Ⓜ
Snowboard Kids 2	1-4	RSP	●	—	4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
Snowboard Kids	1-4	RSP	●	—	10/99	79%	Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.
Snow Speeder	1-2	SPS	●	—	2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
South Park	1-4	SEU	●	●	2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
South Park: Chef's Luv Shack	1-4	GSK	—	—	01/00	59%	Inspirationsloser Mario Party-Abklatsch.







SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Space Invaders*	1-2	SEU	●	—	02/00	63%	Oldie – nicht Goldie!
Starshot	1	JNR	●	—	11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Star Soldiers*	1	SEU	—	—	9/98	65%	So mancher 16-Bit-Shooter ist besser.
Star Wars Episode 1 Racer	1-2	RSP	●	●	6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo!
Star Wars: Rogue Squadron	1	ACT	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muss!
Supercross 2000*	1-2	RSP	●	—	01/00	87%	Motorsportreferenz mit Spitzengrafik.
Superman	1-4	ACT	●	—	7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
Super Mario 64	1	JNR	—	—	4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Super Smash Bros.	1-4	BEU	●	—	01/00	87%	Leicht chaotische Spaß-Prügelei.
Taisen Puzzle Dama*	1-4	GSK	●	—	5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World*	1-4	GSK	—	—	4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	GSK	●	—	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
The New Tetris	1-4	GSK	—	—	9/99	88%	Phantastisches Mehrspieler-Tetris!
Tohkon Road 2*	1-4	SPS	●	—	2/99	67%	Kaufe dir lieber WWF Warzone!
Tonic Trouble	1	JNR	●	—	10/99	78%	Lustiger Action-Spaß.
Top Gear Hyper-Bike	1-4	RSP	●	●	03/00	82%	Fun-Racer mit Suchtfaktor.
Top Gear Overdrive	1-4	RSP	●	●	1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
Top Gear Rally	1-2	RSP	●	—	13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan)*	1-2	RSP	●	—	4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Top Gear Rally 2	1-4	RSP	●	—	02/00	76%	Gutes Rennspiel mit technischen Mängeln.
Toy Story 2	1	JNR	●	—	01/00	58%	Fad und trist.
Triple Play 2000	1-2	SPS	●	—	6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
Turok: Dinosaur Hunter	1	SEU	—	—	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	SEU	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Turok – Leg. des verl. Landes	1-4	SEU	●	●	12/99	80%	Alleine öde, zu mehreren okay.
Twisted Edge*	1-2	SPS	●	—	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Vigilante 8	1-4	ACT	●	●	5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
Vigilante 8: 2. Herausforderung	1-4	ACT	●	●	01/00	77%	Zu viert spaßig, alleine langweilig.
Virtual Chess 64	1-2	SIM	—	—	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	SPS	●	—	2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
V-Rally	1-2	RSP	●	—	12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
Wave Race 64	1-2	RSP	—	—	7/99	91%	Klasse Wassersport!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	SPS	—	—	6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multispieler-Spaß.
War Gods	1-2	BEU	—	—	8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Mayhem	1-4	SPS	●	—	11/99	79%	Nur im Mehrspieler-Modus gut.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	SPS	●	—	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	SPS	●	—	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	GSK	—	—	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	GSK	●	—	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würq!
Wild Choppers*	1	ACT	●	—	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
WinBack	1-4	ACT	●	—	11/99	85%	Agententhiller mit Schuss.
Wipeout 64	1-4	RSP	●	—	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	ADV	—	—	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Driver Championship	1-2	RSP	●	—	9/99	79%	Keine Qualitäten unterm Make-Up.
World Soccer 3*	1-4	SPS	—	—	2/98	85%	Japanischer Ableger von ISS 64.
Worms Armageddon	1-4	GSK	●	—	11/99	85%	Ungewöhnlich, aber genial.
WWF Attitude	1-4	SPS	●	—	9/99	89%	Erstklassiges Wrestling-Spiel!
WWF Warzone	1-4	SPS	●	—	9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
WWF Wrestlemania	1-4	SPS	●	—	01/00	84%	Nur die Technik verhindert eine höhere Wertung.
Xena: Talisman Of Fate	1-4	BEU	●	—	01/00	74%	Für Xena-Fans ein absolutes Muss.
Yoshi's Story	1	JNR	●	—	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time	1	ADV	●	—	12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!



Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N



GAME BOY COLOR



# big. BOY

Für alle Game Boy Color-Besitzer

**FAKTEN,  
GERÜCHTE,  
HINTER-  
GRÜNDE!**

Getestet

**RAINBOW SIX**  
Terroristenjatz der  
Extraklasse!

**MAGICAL TETRIS  
CHALLENGE**  
Hoch stapeln  
mit Disney!

Angespielt

**SPIROU**  
Comic-Spaß  
aus Frankreich!

**AZURE  
DREAMS**  
Erobere den  
Turm der  
Monster!

**ABGEFAHREN!**

**JEREMY MCGRATH  
SUPERCROSS  
2000**

**AUSSERDEM  
IM TEST**

GAME & WATCH GALLERY 3 • ECW Hardcore Revolution • TONY HAWK'S PRO SKATER • BARBIES MEERESABENTEUER • CATZ • DOGZ • DIE MASKE DES ZORRO • BOX CHAMPIONS • WINGS OF FURY • TOY STORY 2 • SPEEDY GONZALES • BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4 • TIGER WOODS PGA TOUR 2000



# Wanted

Hast du eine Ausgabe verpasst?  
Du musst ihr nicht mehr nachtrauern!

**Extra!**  
super dickes  
Tipps-Buch



## big.N Bestellcoupon

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

### Ich möchte folgendes Heft:

- Ausgabe 12/99 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #2  
(Komplett gelöst: Carmageddon, Hybrid Heaven plus Game Boy-Cheats)
- Ausgabe 1/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #3  
(Komplett gelöst: Pokémon, Jet Force Gemini, Rayman 2 plus Game Boy-Cheats)
- Ausgabe 2/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #4  
(Komplett gelöst: Donkey Kong 64, Resident Evil 64, Rocket plus Game Boy-Cheats)
- Ausgabe 3/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #5  
(Komplett gelöst: Toy Story 2, Harvest Moon, Castlevania 2, Tonic Trouble plus Game Boy-Cheats)

### Zahlungsweise

- ☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

## 100% Nintendo Action 64 POWER Bestellcoupon

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

### Ich möchte folgende Hefte:

- |   |  |   |
|---|--|---|
| Ausgabe 2/98 <input type="checkbox"/>   | Ausgabe 9/98 <input type="checkbox"/>  | Ausgabe 4/99 <input type="checkbox"/>   |
| Ausgabe 3/98 <input type="checkbox"/>   | Ausgabe 10/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 6/99★ <input type="checkbox"/>  |
| Ausgabe 4/98 <input type="checkbox"/>   | Ausgabe 11/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 7-8/99 <input type="checkbox"/> |
| Ausgabe 5/98 <input type="checkbox"/>   | Ausgabe 12/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 9/99 <input type="checkbox"/>   |
| Ausgabe 6/98 <input type="checkbox"/>   | Ausgabe 2/99 <input type="checkbox"/>  | Ausgabe 10/99 <input type="checkbox"/>  |
| Ausgabe 7-8/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 3/99 <input type="checkbox"/>  | Ausgabe 11/99 <input type="checkbox"/>  |

★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #1  
(A-Z der Cheats)

### Zahlungsweise

- ☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

Ausgabe 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

Bitte senden an: **big.N • Bestellservice • Postfach 3161 • 48581 Gronau**



# Diesmal im **Game Boy-Teil**

## Feature

### 92 ▶ GB Transfer Pak

Kommunikation zwischen  
Groß und Klein!



GAME BOY  
**COLOR**

### 90 ▶ News

Alle Neuigkeiten aus der Welt des Game Boy Color und Game Boy Advance.

- Neues vom Game Boy Advance!
- Invasion der Frettchen!
- Ein Oscar für jeden!

### ■ Zweiter Pokémon-Film

Während bei uns gerade erst die Werbemaschinerie für den ersten Pokémon-Film anläuft, startet in Amerika am 21. Juli bereits das zweite Kinoabenteuer: "Pokémon the Movie 2000" soll Ashs zweiter Ausflug auf die große Leinwand heißen. Ein deutscher Starttermin steht noch in den Sternen und hängt auch vom Erfolg des ersten Teils ab.

## Previews

### 95 ▶ Azure Dreams

Vermisstensuche im Monsterturm!

### 94 ▶ Jeremy McGrath Supercross 2000

Rennspaß auf zwei Rädern!

### 95 ▶ Spirou

Comic-Jump'n'Run aus Frankreich!

## Tests

### 104 ▶ Barbies Meeresabenteuer

Hoffentlich säuft Barbie (nicht) ab!

### 103 ▶ Catz

Miau! Das Katzen-Tamagotchi!

### 103 ▶ Dogz

Wuff! Das Hunde-Tamagotchi!

### 97 ▶ ECW Hardcore Revolution

Mitten in die Fresse rein!

### 98 ▶ Box Champions

Hier kämpfen nur echte Kerle!

### 100 ▶ Bugs Bunny Crazy Castle 4

Da werden Kindheitserinnerungen wach!

### 97 ▶ Game & Watch Gallery 3

Zehn Oldies auf einem Modul!

### 104 ▶ Magical Tetris Challenge

Echte Konkurrenz für Tetris DX?

### 96 ▶ Rainbow Six

Terroristenjagd im Westentaschenformat!

### 100 ▶ Speedy Gonzales: Abenteuer im Aztekenreich

Die schnellste Maus von Mexiko!

### 101 ▶ Tiger Woods PGA Tour 2000

Golfen wie die Profis?

### 101 ▶ Tony Hawk's Pro Skater

Tony Hawk für unterwegs!

### 98 ▶ Toy Story 2

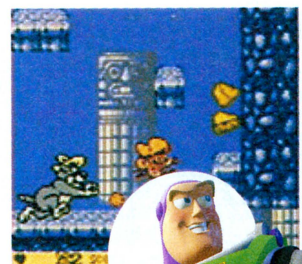
Das Spiel zum Kinohit!

### 102 ▶ Wings of Fury

Die Neuauflage eines Klassikers!

### 102 ▶ Die Maske des Zorro

Der verummte Rächer ist da!





# Game Boy-News



## "Aufzuchtspiele" schwer im Trend

### Virtuelle Frettchen erobern den Game Boy

Mit dem Tamagotchi hatte alles angefangen. Heute spricht niemand mehr vom Tamagotchi. Culture Brain ist der Ansicht, dass das Auf- und Erziehen von kleinen Tieren eine durchaus spaßige Angelegenheit war, und gibt bald allen motivierten Hobbybiologen die Chance, mit *Ferret Monogatari* ein kleines Frettchen im Game Boy großzuziehen. Die wieselerartigen Tiere können auch in vielen Geschicklichkeitsspielen mit anderen Frettchen geprüft werden. Über klassische Rennen bis zu einem Tanzwettbewerb lassen sie sich in allen Bereichen vorführen. Auch wenn bisher noch von keiner Veröffentlichung außerhalb Japans geredet wurde, sind Hoffnungen durchaus nicht unberechtigt. Der Erfolg von Games, in denen es um das Aufziehen von kleinen Lebewesen geht, ist ja nicht mehr bestreitbar.



▲ In einigen amerikanischen Staaten ist die Frettchenhaltung verboten.

## News-Ticker

### Namensverirrungen

In Japan erscheint dieser Tage *Harvest Moon 2* für den Game Boy. Dabei handelt es sich jedoch nicht um ein Sequel, sondern um unser *Harvest Moon GBC*. Ursprünglich erschien dort nämlich eine leicht schwächere Ausgabe als bei uns.

### Werde mit dem Game Boy Fußballmanager

Ist eine Fußballmanagementsimulation wirklich das, was sich Spieler wünschen? Klar, denkt sich Ubi Soft und wird im Mai eine Umsetzung von *DSF Fußball Manager* veröffentlichen. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um eine reine Managersimulation, nicht um ein Sportspiel.

## ► Zehn Jahre und kein bißchen leise

### Große Pläne für den Game Boy

Der Game Boy Advanced wird neben den Knöpfen Start und Select sowie den zwei Schultertasten noch mindestens vier weitere Actionknöpfe erhalten. Sein Soundchip soll dem des SNES ebenbürtig sein, doch trotz dieser guten Neuigkeiten wird ein Erscheinen in diesem Jahr immer unwahrscheinlicher. Dennoch bleibt es alles andere als still um Nintendos Kleinsten. Während die Ankündigungslisten nicht verstummen, wird gleichzeitig weiter mit dem Potential des Game Boys experimentiert (siehe auch News Ticker). Konami veröffentlicht in Japan Mitte April einen Adapter, der den GB mit dem Telefonnetz verbindet. Damit fehlt nur noch die nötige Software, um Online-Partien zu ermöglichen. Außerdem unterstützen immer mehr Spiele das GB/N64-Transfer Pak. Zwar werden

*Pawapuro Kum Pocket 2* (ein Baseballspiel) oder *Puyo Puyo Sun* niemals ihren Weg zu uns finden, doch mit dem Zubehöriteil stehen noch ungeahnte Möglichkeiten offen, allen voran der Datenaustausch von der Game Boy Camera zum N64. Wie aus mehreren Quellen zu hören war, äußerte Nintendos US General Manager Hiroshi Imanishi, dass sogar schon an einen Handheld nach dem Advance gedacht werde. Eines steht fest: Die zehn Jahre, die die graue Keksdose schon auf dem Buckel hat, waren noch lange nicht alles!



▲ Nach zehn Jahren hat der Game Boy seinen Zenith noch lange nicht erreicht.

## "And the Oscar goes to..."

### Die ersten Game Boy Camera-Filmfestspiele

Kein Scherz! The Free Vengeance Group, eine Organisation um einen amerikanischen Kunststudenten zur Förderung von

Experimentalfilmen, veranstaltet gerade das "GB Camera Film Festival". Jeder kann mitmachen und seine selbst erstellten Filme mit Hilfe eines Zubehörkabels von Mad Catz (bislang noch nicht in Deutschland erhältlich) in den Computer eingeben, um sie an eine Internet-Adresse zu schicken. Ein interessantes Experiment, bedenkt man, wie begrenzt die Möglichkeiten des unterhaltsamen Zubehöriteils sind. Der beste Film wird übrigens von den Zuschauern ermittelt, die <http://www.freevg.com> besuchen.



► Effekte wie in *Wing Commander* sind mit der Game Boy Camera nicht zu schaffen, mehr Spannung schon.

### Soundtools von Factor 5 für Game Boy Advanced

Nachdem Factor 5 die Soundtools für den Dolphin entwickelt hat, scheinen sie nun auch die des GBA fertigzustellen. Dabei sollen sich die Programme sogar ähneln, was für den GBA noch nie dagewesene Sounds und Effekte verspricht.





**Komplett gelöst:**  
Star Wars  
Episode 1:  
Racer,  
Star Wars:  
Rogue Squadron,  
South Park,  
Vigilante 8,  
Micro Machines  
64 Turbo,  
Mario Party,  
WWF Attitude



**Komplett gelöst: Zelda,  
Mission Impossible, F-Zero X,  
Bio Freaks, Buck Bumble**

### 64POWER-SPECIAL #2 - #3

**Hiermit bestelle ich frei Haus:**

..... (Anzahl) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. .... zum  
Preis von je DM 9,80 + DM 2 (P/V) = je DM 11,80

**Ich zahle (bitte ankreuzen)**

- ☐ bar (Geld liegt bei)  
☐ per V-Scheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme,  
Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname: .....

Straße, Hausnummer: .....

PLZ/Ort: .....

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der  
Erziehungsberechtigten)

Coupon einschicken an: **BriStein  
Special-Service  
Postfach 3161  
48581 Gronau**





# GB Transfer Pak

Im Bundle mit *Pokémon Stadium* hält auch das GB Transfer Pak in Deutschland Einzug. Was ist das eigentlich und wozu ist es gut?

**W**enn du es in der Hand hältst, sieht es aus wie ein Phaser aus der ersten Staffel von *Raumschiff Enterprise*: klein, grau und gefährlich. Interessant wird die Sache aber erst, wenn du Nintendos GB Transfer Pak dorthin steckst, wo es eigentlich hingehört. In den Steckplatz deines Controllers, so wie du es auch mit dem Rumble Pak machst. Das Transfer Pak selbst verfügt ebenfalls über einen Schacht. In diesem findet ein Game Boy-Modul Platz – und dann geht's los. Aufgabe des Transfer Paks ist der Datenaustausch zwischen Game Boy und N64. Und der kann für ganz verschiedene Zwecke eingesetzt werden.

## Aus zwei mach eins

Voraussetzung für den Gebrauch des Transfer Pak ist allerdings immer, dass sowohl das Game Boy- als auch das N64-Spiel diese Funktion unterstützen. Wie zum Beispiel *Pokémon Stadium*, das übrigens nur im Bundle mit dem Transfer Pak angeboten wird. Wenn du *Pokémon Rot* oder *Blau* bereits besitzt und jede Menge Monster

gesammelt und trainiert hast, kannst du diese nun mittels des Transfer Paks in *Pokémon Stadium* einsetzen. Hier erscheinen sie dann in echtem 3D und sind bereit, in verschiedenen Arenen gegeneinander zu kämpfen. Außerdem funktioniert das Transfer Pak zusammen mit den *Pokémon*-GB-Modulen und *Pokémon Stadium* tatsächlich wie der gute alte Super Game Boy: Du kannst beide Spiele, und später auch die gelbe Version, auf dem großen Bildschirm spielen.

Auch *Mario Golf* unterstützt in den Versionen fürs N64 und den Game Boy bereits das Transfer Pak. Hast du zum Beispiel auf dem Game Boy einen Golfer freigespielt, kannst du diesen auf das N64-Modul laden und dann dreidimensional in *Mario Golf 64* einsetzen. Weitere Spiele, die dieses Feature unterstützen, sind bereits in der Mache. Unter anderem gehört *Legend of the Sea King* dazu, dass wir dir in dieser Ausgabe in einem Preview vorstellen. Aber immer daran denken: Du brauchst sowohl die N64-Version als auch die GB-Version eines Spiels, um das Transfer Pak zu nutzen. Willst du gegen einen

Freund antreten, empfiehlt sich der Einsatz eines zweiten Transfer Paks, da das abwechselnde Übertragen der Game Boy-Daten einfach zu viel Zeit erfordert.

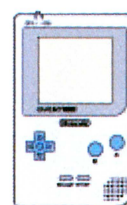
Aus diesem Grund finden wir es auch sehr schade, dass Nintendo das Transfer Pak zunächst ausschließlich im Bundle mit *Pokémon Stadium* anbietet. Ob es zu einem späteren Zeitpunkt, wie in Japan oder den USA, auch separat erhältlich sein wird, steht noch nicht fest. Wir gehen jedoch einfach mal davon aus, ebenso wie von einem Einzelverkaufspreis, der irgendwo bei knappen 40 Mark liegen dürfte. Das coolste Feature des Transfer Paks liegt jedoch zweifellos in der Unterstützung der Game Boy Camera und wird derzeit nur von *Talent Maker* genutzt. Hier kannst du selbst aufgenommene Bilder als Texturen in einem Spiel verwenden. Da es sich bei *Talent Maker* aber um ein Spiel für das 64 DD handelt, das zudem nur mit einer japanischen Game Boy Camera funktioniert, werden wir noch ein Weilchen in Vorfreude verharren müssen.

## Schritt in die Zukunft

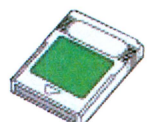
Zwar wurde die Unterstützung dieses Features ursprünglich auch für *Perfect Dark* versprochen, dann aber wieder verworfen. Stell dir vor, du

## Mario golft...

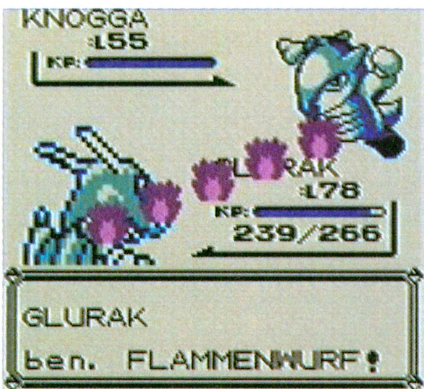
... und zwar in groß und in klein. Auf dem Game Boy erstellte Golfer kannst du mit dem Transfer Pak auf das N64 übertragen und dort einsetzen. Die hier ergolften Erfahrungspunkte gehen auf gleichem Weg zurück aufs Handheld!



Die Datenübertragung zwischen Game Boy und Grundgerät lässt sich kinderleicht realisieren.







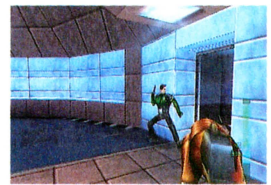
▲ Sowohl Klassiker wie Pokémon als auch kommende Spiele unterstützen das GB Transfer Pak.

hättest tatsächlich die Gesichter von Freunden, Verwandten oder Bekannten aufnehmen und als Texturen über die Köpfe deiner Feinde im N64-Spiel legen können. Wie wäre da wohl das Medienecho ausgefallen? Trotzdem gehört das Transfer Pak sicher zu den genialsten Erfindungen, die es im Videospielebereich je gegeben hat. Ganz sicher wird es von mehr und mehr Spielen unterstützt werden, bis uns die Verbindung von Game Boy und Konsole selbstverständlich vorkommt. Und spätestens mit der totalen Vernetzung von Dolphin und Game Boy Advance wirst du dich kaum noch daran erinnern können, dass es jemals anders war. ■



## Gesichter des Todes

Auch *Perfect Dark* sollte ursprünglich das Transfer Pak unterstützen, indem du mit der Game Boy Camera aufgenommene Gesichter als Texturen über die Köpfe deiner Gegner legst. Diese umstrittene Option wurde aber von Rare wieder verworfen.



Die Gesichter deiner Gegner werden in *Perfect Dark* genauso aussehen, wie die Entwickler sie entworfen haben. Ob das Spiel dadurch schlechter wird? Garantiert nicht!

## Gladiatoren in groß und klein

*Pokémon Stadium* wird als Bundle mit dem Transfer Pak in den Handel kommen – eine gute Idee! So richtig interessant ist das Spiel sowieso nur für Pokémaniaks, und der Preis stimmt auch. Näheres dazu liest du ab Seite 34.





# Jeremy McGrath Supercross 2000

Vertrieb: Acclaim  
Hersteller: M4

Genre: Rennspiel  
Erhältlich: April

info

Spieler: 1

Schwarzweiß: nein

Farbe: ja

**D**er 10fache Supercross-Champion Jeremy McGrath ist momentan in aller Munde und könnte sich zum "Tony Hawk des Motocross" mausern. Ebenso erfolgreich wie der Skateboarder ist der gute Jeremy auf seinem Gebiet jedenfalls, und nachdem Tony bereits im vergangenen Jahr angefangen hat, sämtliche Videospielkonsolen zu erobern, zieht McGrath im Jahr 2000 gleich und gibt seinen Namen für Videospiele auf allen namhaften Konsolen her. Unmittelbar nach der Nintendo 64- aber noch vor der PlayStation-Version erscheint *Jeremy McGrath Supercross 2000* auch für den Game Boy Color.

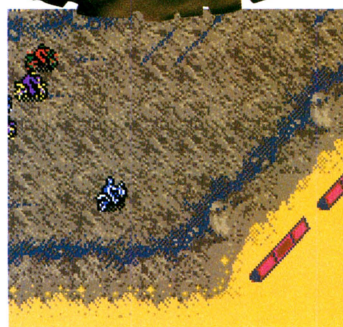
Natürlich ist auf dem Game Boy Color ein 3D-Rennspiel im Stile

der Nintendo 64-Version unmöglich. Deshalb hat sich der Entwickler M4 für eine andere Darstellungsart entschieden. Wie schon in äußerst gelungenen Rennspielen à la *Micro Machines* oder *Mickey's Racing Adventure* wird der Blick von oben auf die Strecke gerichtet. Dementsprechend wird das Spiel auch nicht den Anspruch einer Rennsimulation haben, sondern vielmehr schnelle Rennaction bieten.

Um den Spieler auch auf Dauer bei der Stange zu halten, bietet *Jeremy McGrath Supercross 2000* zwei verschiedene Spielmodi. Im Arcade-Modus fährst du eine Strecke nach Wahl gegen den Computer und die Uhr. Willst du jedoch mehr vom Spiel sehen (nicht alle Strecken sind von Anfang an zugänglich), musst du im Saison-Modus

dein spielerische Größe beweisen. In drei Spielklassen mit 80, 125 und 250 Kubikzentimetern geht es zur Sache. Je mehr "Kubik" die Motorräder haben, um so schwerer sind die Rennen und um so besser soll die künstliche Intelligenz der Mitfahrer werden. Gespeichert wird der Spielfortschritt übrigens über ein Passwortsystem. Insgesamt wird es 16 Strecken geben, die auf die drei Schwierigkeitsgrade verteilt sind. Sieben professionelle Supercross-Fahrer sollen für die richtige Motocross-Stimmung sorgen.

Um das Arcade-Feeling noch ein wenig zu unterstützen, wird es Power-Ups geben, mit denen du deinen Gegnern die Hölle heiß machen kannst. Nimmst du eine Bombe auf, fliegt dein nächster Mitfahrer auf die Schnauze; fährst du über einen Totenschädel, bist du es, der Dreck frisst. ■





Autor: Florian Seidel

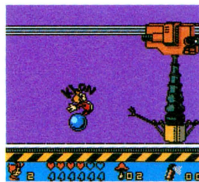
# Spirou

Vertrieb: Ubi Soft  
 Hersteller: Planet

Genre: Jump'n'Run  
 Erhältlich: April

info	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja

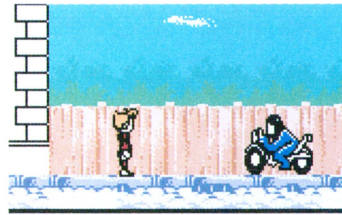
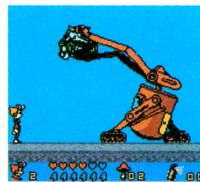
**G**ame Boy-Umsetzungen bekannter Comicserien werden zusehends beliebter. Im April kommt Ubi Soft mit *Spirou*, basierend auf einem in Frankreich sehr beliebten Comic, auch in deutschen Landen auf den Markt. Das Spiel basiert auf der Episode "Spirou gegen Cyanure". Der geniale Wissenschaftler Catenaire lebt friedlich und glücklich in dem kleinen Provinzstädtchen Champignac. Dort macht er den ganzen Tag nichts anderes als neue Maschinen zu erfinden. Bis eines Tages Cyanure, der Roboter des Erfinders, seine Fähigkeit entdeckt, andere Maschinen mit Elektrizität zu versorgen. Um sich und andere zu schützen, sperrt



Catenaire seinen blechnen Kumpanen weg, doch die etwas tollpatschigen Helden Spirou und Fantasio befreien den Roboter

unabsichtlich wieder. Der übernimmt sofort die Herrschaft über Champignac, und unsere beiden Helden müssen zusehen, dass sie den durchgeknallten Blechhaufen wieder unter Kontrolle bekommen.

Du schlüpfst in die Rolle von Spirou und findest dich in einem klassischen Jump'n'Run



wieder. Neben den Standard-Moves eines jeden Actionhelden kann Spirou auch Gegenstände aufheben und so kleinere Rätsel lösen. Die nicht uninteressante Story wird in

unzähligen Zwischensequenzen und Textpassagen vorangetrieben. Ob es Spirou, Fantasio und Cyanure mit den wirklich Großen des Genres aufnehmen können bleibt abzuwarten, Fans des Comics dürfen sich jedoch schon mal auf unseren Test in der kommenden Ausgabe freuen. ■



Autor: Florian Seidel

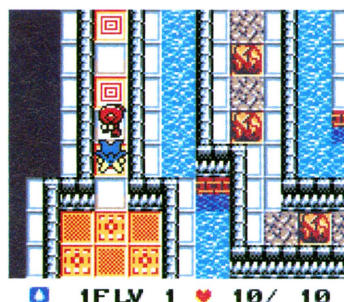
# Azure Dreams

Vertrieb: Konami  
 Hersteller: KCE Nagoya

Genre: Rollenspiel  
 Erhältlich: April

info	Spieler: 1-2
	Schwarzweiß: ja
	Farbe: ja

**E**in Monsterturm hält eine ganze Stadt samt Umgebung in Atem. Schon seit Jahren betreten abenteuerlustige Haudegen den Turm, doch nur wenige verlassen ihn wieder. Tödliche Fallen, rasende Bestien und bewegliche Wände machen das hoch aufragende Bauwerk zu einem gigantischen Grab für Unachtsame und Schwächlinge. Als der Junge Kou endlich seinen 15. Geburtstag hinter sich gebracht und das Mindestalter für das Betreten des Turms erreicht hat, wagt auch er sich in das unheilvolle Gebäude – nicht nur, weil er sich nach Ruhm und Reichtum sehnt, sondern weil er seinen Vater sucht, der



vor ungezählten Jahren den Turm betrat und ihn nie wieder verließ.

In zahllosen Kämpfen musst du deine Schlagkraft unter Beweis stellen, und zur Belohnung findest du alle Nase lang einen neuen Gegenstand wie zum Beispiel Waffen, Kräuter oder Monstereier. Letztere sind sehr



begeehrt, denn wenn du sie ausbrütest, bekommst du einen unheimlichen Begleiter. Deine kleinen Anhängsel kannst du übrigens auch eingeschränkt untereinander kreuzen und dann mit Freunden tauschen. Das wirklich Besondere an *Azure Dreams*: Die einzelnen Ebenen des Turms werden

per Zufallsgenerator kreiert. Der große Vorteil ist, dass dadurch kein Spiel wie das andere verläuft, der Nachteil allerdings, dass weder die Levels noch die Story außergewöhnlich komplex sind. Ob sich *Azure Dreams* mit dem nicht unähnlichen *Dragon Quest Monsters* messen kann, erfährst du in unserer nächsten Ausgabe, denn *Azure Dreams* soll bereits im April erscheinen. ■





# Rainbow Six

Vertrieb: Take 2  
Hersteller: Crawford

Genre: Action  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

**Auf Nintendos kleinstem tobt der Kampf zwischen organisiertem Verbrechen und Antiterrorereinheiten.**

**kurz&knapp** info

Spieler: 1  
Schwarzweiß: ja  
Farbe: ja  
Rumble-Funktion: ja

- gute Story
- geniales Spielkonzept
- endlose Einstellungsmöglichkeiten
- stimmige Atmosphäre

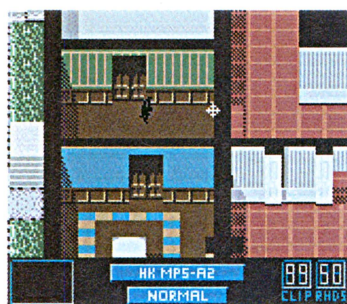
**bewertung:** 

**R**ainbow Six war und ist bei vielen PC- und N64-Usern immer noch ein sehr beliebtes Spiel. Jetzt erfüllt das Sondereinsatzkommando seine Missionen auch auf dem Game Boy Color. An der grundsätzlichen Spielidee, die *Rainbow Six* eigentlich erst so interessant gemacht hat, ist nicht viel verändert worden. Du steuerst eine internationale Elitemannschaft zur Bekämpfung des Terrorismus. Alle Mitglieder dieses Teams sind Spezialisten auf bestimmten taktischen Gebieten, wie beispielsweise dem Einsatz von Sprengstoffen.



Spiel geht es also darum, mit durchdachten taktischen Manövern und geschicktem Einsatz von Werkzeugen wie Bomben oder Dietrichen deine Teams in eine günstige Stellung zu bringen und die Terroristenfälle im richtigen Moment zuschnappen zu lassen. Aber Vorsicht! Wenn dich eine Kugel trifft, verlierst du ein Mitglied deiner Truppe. Lebensenergie

Intelligenz entscheidend für den Spielspaß, doch die Programmierer bei Crawford haben ganz ordentliche Arbeit geleistet, und die gut platzierten, patrouillierenden Gegner machen es dir schwer, mit irgendwelchen brachialen, unüberlegten Angriffen zum Ziel zu kommen. Der größte Unterschied zu anderen Versionen ist eigentlich die Hardware-Power, die nun

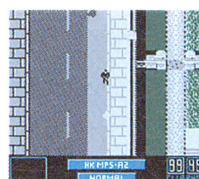


Wenn du eine der 16 Antiterrormissionen beginnst, wird dir zunächst einmal in einem Einsatzbericht erklärt, worum es genau geht, gegen welche Organisation du kämpfst und worauf du zu achten hast. Dann stellst du dir dein Team zusammen, rüstest es mit den Waffen und dem Handwerkszeug deiner Wahl aus und teilst deine Mannschaft in vier Gruppen ein. Du kannst dann zwischen diesen Gruppen wechseln und ihnen ganz bestimmte Einsatzbefehle geben. So kann z. B. das eine Team einen riskanten Vorstoß in besetzte Gebiete eines Gebäudes wagen, während ein anderes Team Rückendeckung gibt. Im ganzen

ist nicht übertragbar, was das Ganze nur noch interessanter macht, denn wenn du Truppenmitglieder verlierst, fehlt dir möglicherweise auf einmal dein bester Sprengmeister, mit dem du eigentlich den Weg für ein anderes Team ebnen wolltest. Natürlich ist in so einer Art von Spiel die künstliche

sagen, dass durch diese Änderung der Perspektive gegenüber dem Original ein klein wenig an Spielfreude verloren gegangen ist. Dennoch, wer ein Actionspiel sucht, das sich deutlich aus der grauen Masse der Ballerspiele für den GB abhebt, für den ist *Rainbow Six* ein heißer Tipp! ■

mal bei Nintendos Hosentaschenkonsole einen ganzen Kanten kleiner ist als bei ihrem großen Bruder. Außerdem wird die GB-Version natürlich nicht aus der Ego-Perspektive sondern aus einer Draufsicht gespielt. Leider muss man trotz allem





Text: Florian Seidel

# Game & Watch Gallery 3

**Vertrieb:** Nintendo  
**Hersteller:** Nintendo  
 (R&D1)

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 50 DM

<b>kurz&amp;knapp info</b>	<b>Spieler:</b> 1-2
	<b>Schwarzweiß:</b> ja
	<b>Farbe:</b> ja
	<b>Rumble-Funktion:</b> nein
	<div> <div></div> preiswert           <div></div> kurzweilig           <div></div> meist zu simples Spielprinzip           <div></div> technisch schwach         </div>
	<b>bewertung:</b>

Japan wie geschnitten Brot – man kannte halt noch nichts anderes. Im Zuge des Oldie-Revivals

kramt Nintendo die ullen Kamellen mal wieder aus und packt zehn davon auf ein Game Boy-Modul. Zu jedem der simplen Spielchen gibt es dann noch eine optisch und spielerisch aufgepeppt Version. Kleinere Gimmicks wie ein Soundmenü und eine Bildergalerie runden das Modul ab.

Die ersten fünf Spiele, *Egg, Greenhouse, Turtle Bridge, Mario Bros.* und *Donkey Kong Jr.*, sind sofort anwählbar, die restlichen, *Flag Man, Judge, Lion, Spitball Sparky* und



*Donkey Kong II*, müssen erst noch freigespielt werden.

Während die Originale bereits nach wenigen Sekunden einfach keinen großen Spaß mehr machen, sorgen die aufgemotzten (und trotzdem immer noch sehr simplen) Varianten für die ein oder andere Stunde Spielspaß. Nichts, womit man sich auf die heimische Couch setzen würde, für 'ne Zugfahrt oder die lieben Kleinen im Auto sind die leicht verständlichen Spiele

jedoch allemal geeignet.

Wer sich von simplen Spielideen nicht abgestoßen fühlt, wird mit *Game & Watch Gallery 3* hervorragend bedient: zehn Spiele zu je zwei Varianten und das Ganze zum Preis von moderaten 50 Mark. ■



**D**as Motto für Nintendos *Game & Watch Gallery*-Serie könnte "Viele Spiele für wenig Geld!" lauten. Zu einer Zeit, als Heimkonsolen noch etwas echt Freakiges waren, produzierte Nintendo bereits kleine portable LCD-Spiele. Diese *Game & Watch*-Spiele, sozusagen die Ur-Ur-Urgroßväter des Game Boy, besaßen ein höchst primitives Gameplay, verkauften sich aber vor allem in

Autor: Benjamin Kegel

# ECW: Hardcore Revolution

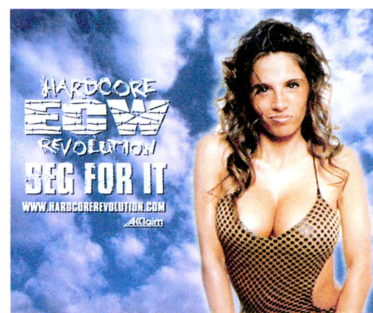
**Vertrieb:** Acclaim  
**Hersteller:** Acclaim

**Genre:** Sportspiel  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 70 DM

<b>kurz&amp;knapp info</b>	<b>Spieler:</b> 1-2
	<b>Schwarzweiß:</b> ja
	<b>Farbe:</b> nein
	<b>Rumble-Funktion:</b> ja
	<div> <div></div> offizielle ECW-Lizenz           <div></div> fehlerhafte Grafik           <div></div> nur 10 Wrestler           <div></div> versautes Barbed Wire-Match         </div>
	<b>bewertung:</b>

Liga (WCW) bereits vergeben war, blieb Acclaim nichts anderes übrig, als sich das nächstkleinere Paket zu greifen, die in Deutschland relativ unbekannte ECW. Warum ich das alles erzähle? Nun, weil es mit das Interessanteste an diesem Spiel ist. Wrestling-Spiele dieser Art hat es schon x-mal

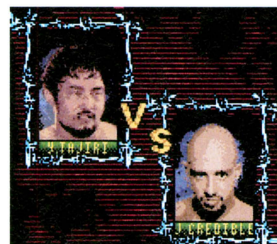
auf dem GB gegeben, und zwar in deutlich besserer Ausführung. Mal abgesehen davon, dass der Tag Team- und Tournament-Modus



ganz fehlt, sieht auch die Grafik alles andere als gut aus. Einen echten Link-Modus sucht man überdies vergebens. Die Moves der gerade mal zehn Wrestler gehen ebenfalls

nicht besonders locker von der Hand. Den großen ECW-Bonus, das Barbed Wire-Match (mit Stacheldraht zwischen den Ringpfosten statt dem üblichen Seil), hat man verspielt. Die Figuren prallen von dem lockeren Stacheldraht ab wie von einer Betonwand, es ist also nichts anderes als ein normales Match, nur ohne Seile. Für Wrestling-Fans gibt es bessere Alternativen. ■

**V**or ungefähr einem Jahr brachte Acclaim das grandiose *WWF Attitude* für PSX und kurz darauf für das N64 heraus. Auch ein ziemlich gutes GBC-Game ist dabei herausgekommen. Natürlich wollte Acclaim einen Nachfolger zu diesem Spiel programmieren, doch leider hatten sie die WWF-Lizenz in der Zwischenzeit verloren. Da nun aber auch die Lizenz der zweiten großen





Autor: Benjamin Kegel

# Toy Story 2

Vertrieb: Activision  
Hersteller: Tiertex Design  
Studios

Genre: Jump'n'Run  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

- Spieler: 1
- Schwarzweiß: ja
- Farbe: ja
- Rumble-Funktion: nein
- Disney-Lizenz
- freispielbare Bonuslevels
- keine Innovationen
- missglückte Steuerung

**bewertung:** 

**C**owboy Woody ist versehentlich auf dem Garagenflohmarkt seines Besitzers gelandet, wo ihn sich auch gleich ein fanatischer Spielzeugsammler unter den Nagel gerissen hat. Während die anderen Spielzeuge regelrecht in Panik verfallen und nicht wissen, was zu tun ist, macht sich die Space-Ranger-Plastikfigur namens Buzz Lightyear auf den Weg, um den Cowboy zurückzuholen. Du steuerst Buzz durch das Jump'n'Run, das leider ausschließlich aus scrollenden Bild-



schirmen besteht. Du musst heil durch die insgesamt acht Levels kommen, um deinen Freund zu befreien. Dabei bekommst du vom Kinderzimmer über die Straßen der Stadt bis hin zu einem Spielzeugladen alles zu sehen. Zunächst mal das Positive an dem Ganzen: Neben dem immer gleichen Hüpfen und Rennen haben die Programmierer Buzz



auch beschränkte Flugfähigkeiten und einen Laserstrahl mit eingebaut. Mit Buzz's Plastikflügeln kommt man zu einigen Levelgebieten, die man sonst nicht erreichen könnte. Aber leider war's das dann auch schon. Wohl um die Lizenz voll auszunutzen, haben die Programmierer verschiedene, eigentlich freundliche Charaktere wie den Dino Rex oder das Sparschwein Specki ganz einfach als Gegner ins Spiel eingebaut. Das Schlimmste ist aber, dass sowohl das Rennen als auch das Springen mit dem B-Knopf gesteuert werden. Während des Rennens zu springen ist also so gut wie unmöglich. Vielleicht haben die Programmierer da beim Wort Jump AND Run ja was missverstanden. ■

Autor: Martin Mirbach

# Box Champions

Vertrieb: Electronic Arts  
Hersteller: Digital Eclipse

Genre: Sportspiel  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

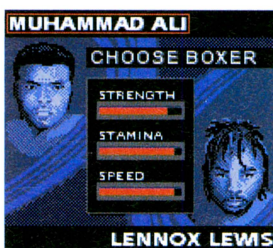
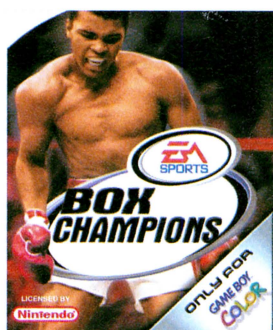
- Spieler: 1-2
- Schwarzweiß: nein
- Farbe: ja
- Rumble-Funktion: nein
- echte Boxer
- guter Karrieremodus
- viele Details
- mäßiger Sound

**bewertung:** 

**B**ei Spielern war die N64-Version von *Box Champions* sehr beliebt. Die authentischen Boxer und die realistische Atmosphäre machten das Spiel zu einer willkommenen Alternative zu Konamis *Fun-Boxer Ready 2 Rumble*. Beide Spiele sind nun auch für den Game Boy erhältlich, und siehe da, auch Electronic Arts hat sich der weniger ernsten Seite des Lebens zugewandt. Zwar handelt es sich bei den zehn Boxern auf dem Modul immer noch um so



GAME BOY color



klangvolle Namen wie Muhammad Ali, Lennox Lewis oder 'Smokin' Joe Frazier, mit ihren übergroßen Köpfen tragen sie nun jedoch eindeutig Cartoon-Charakter. Statistisch setzen sie sich aus Werten für Kraft, Schnelligkeit und Ausdauer zusammen. Spielen kannst du in zwei Modi:

Slugfest und Karriere. Im ersten gibt es sofort Prügel, im zweiten versuchst du, einen unerfahrenen Boxer zu höheren sportlichen Weihen zu führen. Die Grafik glänzt mit netten Details wie dem Pferdeschwanz von Lennox Lewis, und für die Animation der Figuren wurden Sugar Ray Leonard, Oscar de la Hoya, Shane Mosley sowie Ringrichterlegende Mills Lane im Motion Capturing eingefangen. Bis auf den schwachen Sound also ein sehr gelungenes Spiel. ■



„Der Umfang des Spiels ist gewaltig,  
und die Paarung der Monster ist  
total kultverdächtig.“

Total 02/00

„Der wahre Rollenspiel-Fan kommt  
an diesem Knaller nicht vorbei!“

Nintendo Fun Vision 02/00

„Ein fesselndes Spiel mit Langzeit-  
motivation – DQM braucht keine Angst  
vor der Konkurrenz zu haben!“

Mausklick 01/00

Dragon Warrior Monsters™ © 2000 Amour Project / Bird Studio / Enix. All Rights Reserved. Dragon Warrior Monsters and Enix are  
trademarks of Enix Corporation. Published under license by Eidos Interactive Limited 1999. NINTENDO® GAME BOY™ AND GAME TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



Tritt ein in die Welt der Könige, Monster und Zaubersprüche. Kämpfe Dich mit Deinen Monsterfreunden durch  
die Abenteuer, die vor Dir liegen und werde der grösste Monster Master der Welt. Kreuze Deine Monster ...



... pflanze sie ...



... und  
lass eine ...



... neue Art  
entstehen.



Grizzly 12 wurde  
geboren.



GAME BOY  
COLOR

GAME BOY

www.eidos.com

EIDOS



Autor: Benjamin Kegel

# Speedy Gonzales

 Vertrieb: Infogrames  
 Hersteller: SunSoft

 Genre: Jump'n'Run  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 70 DM


kurz&amp;knapp info


Spieler: 1


Schwarzweiß: ja

Farbe: ja

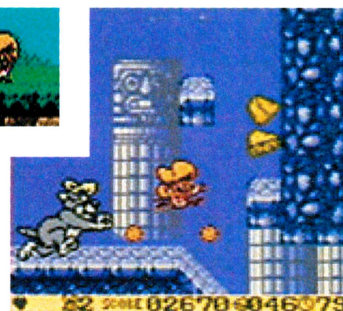
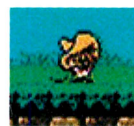
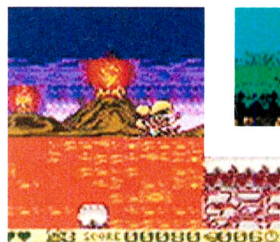
Rumble-Funktion: nein

 abwechslungsreiches Leveldesign

 Bewegungen gut umgesetzt

 originelle Zwischensequenzen

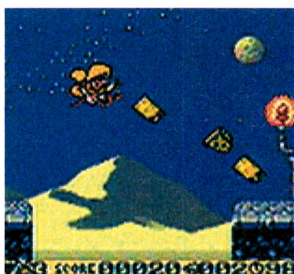
 teils schwierige Levelabschnitte

 bewertung: 


macht sich auf den Weg, um die Kollegen zu befreien. Du führst die schnellste Maus von Mexiko auf ihrer Suche durch sechs Levels mit jeweils drei Abschnitten, in denen du antike Städte, Katakomben und Seitenstraßen einer mexikanischen Kleinstadt erforschst. *Speedy Gonzales* ist ein klassisches Jump'n'Run, das

immer wieder von kleinen, interessanten Zwischensequenzen unterbrochen wird, um

Abwechslung in das ewige Gehüpfе zu bringen. So kann Speedy z. B. durch das Berühren eines Geschwindigkeitspfeils für kurze Zeit doppelt so schnell rennen und steile Wände hinaufklimmen oder endlos lange Sprünge per Rampe bewältigen. Natürlich wird Speedys Aufgabe durch Sylvesters Gang, jede Menge Schluchten, Fallen und Levelendgegner erschwert. Aber mit allerlei Waffen wie Bumerang und Hammer ist Speedy gut gewappnet. Unterm Strich ein besseres Jump'n'Run für Profis, denn einige Sprünge und Levelabschnitte haben es doch wirklich in sich. ■



**A**ls Speedy nach einer Siesta seine Augen wieder aufschlägt und die Mäuseohren spitzt, fällt ihm auf, dass es irgendwie sehr ruhig zugeht in seinem kleinen mexikanischen Städtchen. Zu ruhig, um genau zu sein. Tatsächlich, irgendjemand scheint restlos alle von Speedys Mäusekumpeln entführt zu haben. Und wer sonst könnte dafür wohl verantwortlich sein als der Kater Sylvester und seine Schergen? Speedy kann seine Freunde natürlich nicht im Stich lassen und

Autor: Benjamin Kegel

# Bugs Bunny Crazy Castle 4

 Vertrieb: Kemco  
 Hersteller: Mitsui

 Genre: Adventure  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 70 DM


kurz&amp;knapp info

Spieler: 1

Schwarzweiß: ja

Farbe: ja

Rumble-Funktion: nein

 interessante, innovative Spielidee

 Passwortfunktion

 z. T. knifflige Levels

 magere Grafik

 bewertung: 

Landkarte entdeckt, auf der ein seltsames Schloss abgebildet ist. Über dem Schloss steht der Name C.... Castle. Eigentlich steht das C ja für

"Crazy", doch für Bugs ist ganz klar, dass der Name des Schloßchens "Carrot Castle" sein muss. Also macht sich seinerer auf den Weg zum Schloss und läuft dabei einigen unliebsamen alten Bekannten wie Daffy Duck oder Wile E. Coyote direkt in die Arme. Das Spiel besteht aus zwei großen Spielwelten: einem riesigen Wald und dem Schloss in seiner Mitte. Diese Welten sind in unzählige, kleine Minilevels unterteilt. Wenn man in den jeweiligen Gebieten alle Schlüssel gefunden



hat, kann man durch den Ausgang in die nächste Welt vordringen usw., usw., usw. Der Witz an der Sache ist, dass *Bugs Bunny CC4* kein Jump'n'Run, sondern eine Mischung aus Adventure und Puzzlespiel ist. In den Levels warten verschiedene Gegner auf dich, die alle typische Bewegungsmuster haben, und vor denen du größtenteils immer davonlaufen musst. Das Spiel lebt von der originellen Spielidee. Grafik, Sound und Musik sind leider bestenfalls zweckmäßig. ■

**D**er uralte, allererste Teil von *Bugs Bunny Crazy Castle* war eine der ersten Softwareperlen für den Game Boy. Und jetzt kommt Teil 4: Bugs hat eine geheimnisvolle





Autor: Benjamin Kegel

# Tony Hawk's Pro Skater

Vertrieb: Activision  
Hersteller: Natsume

Genre: Action  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp info

- Spieler:** 1-4
- Schwarzweiß:** nein
- Farbe:** ja
- Rumble-Funktion:** nein
- Stunt- und Racing-Modus
- unterstützt Link-Kabel
- keine echten Innovationen
- zum Teil eintönige Levels

**bewertung:** 

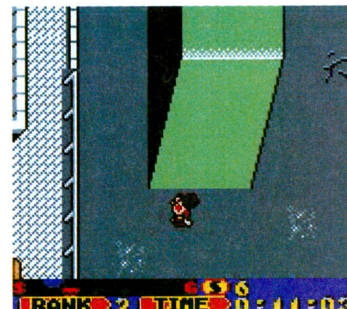
**D**er Name dieses Spiels kommt vielleicht einigen PSX- und N64-Usern bekannt vor. Denn für diese beiden Konsolen gibt es bereits ein Skatespiel mit Tony Hawk & Co. Jetzt werden die Bretter auch auf dem Game Boy Color unter die Füße gepackt. Du kannst drei verschiedene Spielmodi wählen: Turnier, Kopf-an-Kopf-Rennen oder den Halfpipe-Modus. Während

es in den ersten beiden Modi darum geht, einen Computergegner oder, per Link-Kabel, einen Kumpel möglichst viel

Staub schlucken zu lassen, kannst du in der Pipe zeigen, was du stuntmäßig so drauf hast. Für jeden einzelnen der Modi gibt es verschiedene Levels. Du kannst ein Rennen



in der Stadt fahren, einem Skate-Parcours einen Besuch abstatten oder auch den Park unsicher machen. Um



deinen Skate-Trieb so richtig ausleben zu können, stehen dir eine ganze Reihe von Brett-Artisten zur Verfügung, die sich alle in den Kategorien Geschwindigkeit, Beschleunigung, Bremsen und Sprungkraft unterscheiden. Das Spiel ist weder grafisch noch soundmäßig besonders spektakulär, sondern relativ leichte Unterhaltungskost, die man nicht stundenlang spielt. Wer also ein kleines Action-Skatespiel für zwischendurch sucht, ist mit *Tony Hawk* gut beraten. ■

Autor: Benjamin Kegel

# Tiger Woods PGA Tour 2000

Vertrieb: THQ  
Hersteller: Xantera

Genre: Sportspiel  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp info

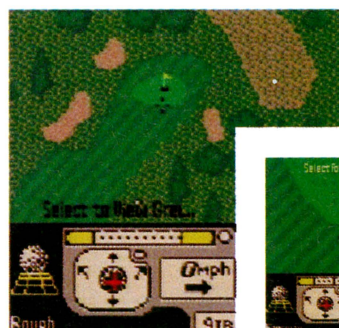
- Spieler:** 1-4
- Schwarzweiß:** ja
- Farbe:** ja
- Rumble-Funktion:** nein
- original Spieler und Parcours
- sehr dürftige Grafik
- umständliches Gameplay
- kein Batteriespeicher

**bewertung:** 

**N**achdem seit einiger Zeit das erstklassige *Mario Golf* in den Läden steht, hat es wohl momentan jedes Golfspiel schwer, irgendwie auf sich aufmerksam zu machen. Das gilt vor allem dann, wenn das Spiel kaum etwas zu bieten hat. Leider ist das bei *TWPGA Tour 2000* so. Die Grafik ist ein ziemlicher Griff ins Klo, der ewig grüne Einheitsbrei aus Fairway, Rasen, Green und Bäumen lässt einfach keine echte

Golfstimmung aufkommen. Da rettet auch die immer gleiche Schwunganimation des Golfers, die du bei jedem Schlag zu sehen bekommst, nicht sehr viel. Ein echtes Handicap im Konkurrenzkampf um den Handheld-Golf-Thron ist aber vor allem das bescheidene Gameplay. Du kannst entweder einfach nur so auf den kleinen, unschuldigen Ball draufschlagen, in der stillen Hoffnung, dass er seinem Ziel möglichst nahe kommt, oder aber per Cursor den Zielpunkt des Balls auf dem Platz bestimmen. Leider musst du dafür bei

längeren Schlägen sehr, sehr weit von deiner Abschlagsposition wegschrollen, so dass du kaum den ganzen Schlagverlauf überblicken kannst. Aber wenigstens



hast du mit den vielen Original-Golfprofis, den drei Golfplätzen und den verschiedenen Spielmodi genug Möglichkeiten, dich in das umständliche Gameplay einzuspielen, auch wenn es keinen Batteriespeicher gibt, um deine Erfolge für die Nachwelt festzuhalten. Das Passwortsystem ist da nur eine mangelhafte Alternative. ■





Autor: Martin Mirbach

# Wings of Fury

Vertrieb: TLC  
Hersteller: Mindscape

Genre: Action  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo	<b>Spieler:</b> 1
	<b>Schwarzweiß:</b> ja
	<b>Farbe:</b> nein
	<b>Rumble-Funktion:</b> ja
	● sehr gute Umsetzung
	● gelungene Grafik
bewertung:	● tadellose Steuerung
	● mäßiger Sound

**W**er braucht schon Emulatoren? Klar, wenn man seine alten Schätzchen mal wieder anzocken will – die aus der Spielhalle, vom C 64, Amiga oder Atari – und die alte Hardware längst verschrottet hat... Aber sonst? Aufgepeppte Klassiker gibt's reichlich, und der Game Boy ist ja auch noch da. Viele alte



Spiele anderer Systeme wurden schon für Nintendos Handheld konvertiert, jetzt auch *Wings of Fury* vom Apple II. Als Pilot einer F6F Hellcat ist es deine Aufgabe, in 15 Missionen verschiedene Pazifikinseln von japanischer Besatzung zu befreien. Der Schwerpunkt beim Gameplay liegt ganz klar auf der Action, angereichert mit ein paar Simulationsaspekten. Du fliegst seitlich scrollend über das kleine Farbdisplay undfeuerst, was die Rohre halten, auf feindliche Stellungen, Bunker, Schiffe und Flieger. Neben deinem Bord-MG stehen dir auch Bomben und Raketen zur

Verfügung, jedoch nie mehr als eine Sekundärwaffe. Der besseren Übersicht halber schaltet



sich die Perspektive bei großen Flughöhen auf eine Art Panorama um. Die Steuerung arbeitet dabei tadellos, und die Grafik wartet

sogar mit einigen wirklich gelungenen Explosionen und Effekten auf. Am wichtigsten aber: *Wings of Fury* macht einfach einen Mordsspaß! ■



Autor: Martin Mirbach

# Die Maske des Zorro

Vertrieb: Ubi Soft  
Hersteller: Saffire

Genre: Action  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

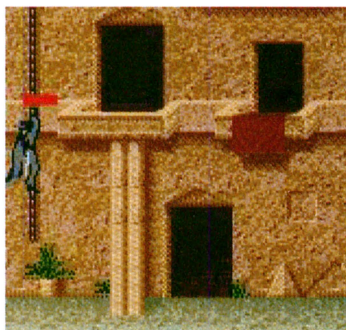
kurz&knapp ninfo	<b>Spieler:</b> 1
	<b>Schwarzweiß:</b> nein
	<b>Farbe:</b> ja
	<b>Rumble-Funktion:</b> nein
	● originelle Idee
	● miserable Steuerung
bewertung:	● eintönige Grafik
	● hundsschwere Gegner

**S**chlecht war er nicht, der Film. Und wie das bei vielen erfolgreichen Streifen so üblich ist, wurde auch bei *Die Maske des Zorro* schnell mit der Versoffung begonnen. Ob das eine gute Idee war? Ja, zumindest auf den ersten Blick. Dein Ziel ist klar umrissen. Als schwarzer Rächer



musst du zunächst das spanische Kalifornien von der Tyrannei des Gouverneurs Don Rafael Montero befreien, um später dessen hübsche Tochter zu ehelichen. Das Ganze lässt sich auch recht schön und oft stimmungsvoll an: Gitarrenmusik, kleine Videos und die originelle Idee, als Hauptwaffe in einem Actionspiel den Degen einzusetzen. Doch schon nach kurzer Zeit schlägt die Stimmung um. Die spärlichen Gitarrenklänge wiederholen sich ständig und

nerven so lange, bis man den Sound runterdreht. Und die Steuerung erweist sich als dermaßen verkorkst, dass sämtlicher



Spielspaß in den Weiten der Pampa verfliegt. Die Gegner sind mitunter so schwer zu besiegen, dass Saffire unendlich viele Leben spendiert hat, um dir als Spieler überhaupt eine Chance zu geben. Hinzu kommt eine öde Grafik, die fast ausschließlich aus verschiedenen

Schattierungen von Schlammbraun besteht. Leih dir lieber dem Film mit Antonio Banderas auf Video aus. Ist billiger und macht mehr Spaß. ■





Autor: Martin Mirbach

# Catz

Vertrieb: TLC  
Hersteller: Mindscape

Genre: Simulation  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp info

Spieler: 1  
Schwarzweiß: nein  
Farbe: ja  
Rumble-Funktion: nein

- niedliche Kätzchen
- überholtes Spielkonzept
- schwache Grafik
- Dauerspaß gleich null

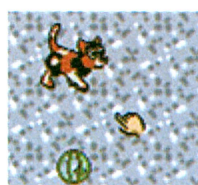
bewertung:  5

Vor fünf Jahren tauchten Mindsapes Katzen erstmals auf dem PC auf. Damals war die Idee noch ziemlich frisch: Du adoptierst ein Kätzchen, fütterst es und spielst mit ihm, kämmst und streichelst es und freust dich daran, dass es sich prächtig entwickelt und immer zutraulicher wird. Ein richtiges Spiel war Catz von jeher nicht, trotzdem hat es Spaß gemacht, den Katzen zuzuschauen, wie sie in den geöffneten Anwendungen umhertollten. Ich



Je wohler sich dein Kätzchen fühlt, desto mehr Rassen stehen dir zur Verfügung, die du wiederum mit zusätzlichem Spielzeug verwöhnen

erinnere mich düster, dem Spiel in der seinerzeit noch in unserem Verlag erschienenen PC Power eine ziemlich hohe Wertung gegönnt zu haben. Das sieht bei der Game Boy-Version allerdings ganz anders aus. Hier spielt man nicht mehr zwischendurch, sondern soll durch eingestreute "Belohnungen" bei der Stange gehalten werden:



Was natürlich vorn und hinten nicht ausreicht, um dem harmlosen Spielchen tatsächlich treu zu bleiben. In Zeiten von Pokémon und Dragon Quest Monsters ist die Uhr für

Tamagotchi-Klons ganz einfach abgelaufen. Wer sich heutzutage hingebungsvoll um virtuelle Wesen kümmern möchte, sollte sich besser nicht für Mindsapes Katzen entscheiden. ■



Autor: Martin Mirbach

# Dogz

Vertrieb: TLC  
Hersteller: vGeeen

Genre: Simulation  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp info

Spieler: 1  
Schwarzweiß: nein  
Farbe: ja  
Rumble-Funktion: nein

- niedliche Hundchen
- überholtes Spielkonzept
- schwache Grafik, schwacher Sound
- Dauerspaß gleich null

bewertung:  5

Dogz? Catz? Wo ist da der Unterschied? Ist es im Grunde nicht eine Frechheit, dasselbe Spiel gleich zweimal verkaufen zu wollen? Okay, falls du unter einer ausgeprägten Katzenhaarallergie leidest, holst du dir wohl lieber ein paar Kläffer ins Haus. Sind ja sowieso die besten Freunde des Mannes. Allerdings: In Dogz kläffen sie noch nicht mal richtig, Bello solltest du dein Hündi daher nicht taufen. Nur verschiedene Heul- und Winsel-

laute sind aus dem kleinen Handheld zu vernehmen, anders als in der ohnehin viel besseren PC-Version.

Ansonsten ist aber alles wie in Catz. Je mehr du dich um Nicht-Bello kümmerst, desto glänzender sein Fell. Und länger leben wird er dann natürlich auch. Sogar mit denselben Tricks versuchen die Entwickler, das Interesse der Spieler wach zu halten: Eine neue

Rasse hier, ein neues Spielzeug dort. Dann wieder eine versteckte Rasse oder ein anderer, auswechselbarer Hintergrund. Puh, ist das aufregend! Und Batterien frisst das Spielchen wie ein echter Köter Pansen-Sticks. Über die Infrarotschnittstelle kannst du deine Haustiere



auch noch mit anderen Tierfreunden austauschen. Wow! Es gibt wirklich keinen Grund, für Catz oder

Dogz schlappe 70 Schleifen hinzublättern. Und da bei Dogz sowohl die Grafik als auch der Sound ein wenig schlechter sind, macht sich dieses obendrein in der Wertung bemerkbar. Ab ins Tierheim! ■





Autor: Benjamin Kegel

# Barbies Meeresabenteuer

Vertrieb: TLC

Hersteller: Mattel Media

Genre: Adventure

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 70 DM

kurz&amp;knapp ninfo

Spieler: 1

Schwarzweiß: ja

Farbe: ja

Rumble-Funktion: nein

● Minispiele frei wählbar

● keine Herausforderungen

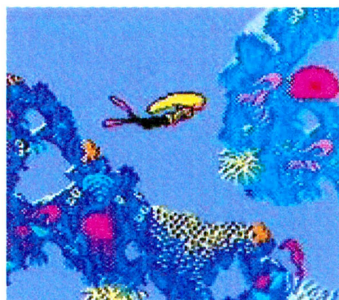
● erster Platz in der Quickyparade

● mäßige Grafik

bewertung: 

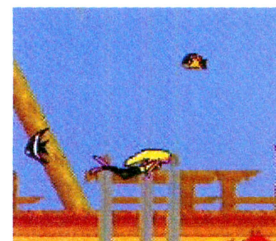
**B**arbie hat ein Stück einer alten Schatzkarte in ihre Plastikhände bekommen, auf der verzeichnet ist, dass sich ein gewaltiger Schatz in den Tiefen des Meers befindet. Logisch, dass sie sofort ihr Zeug zusammenpackt und sich auf die Suche nach dem Schatz macht. Das Spiel selbst ist eine Mischung aus Adventure und Spielesammlung. Du durchschwimmst

insgesamt neun Areale, in denen jeweils eine Muschel zu finden ist. Wenn du die Muschel entdeckt hast, kannst du ein Minispiel spielen. Wenn du das Minispiel bewältigst, bekommst du einen Gegenstand, der dich näher an den Schatz bringt. Wenn du neun Gegenstände hast, schwimmst du zum Schatz und nimmst ihn mit. Punkt, fertig, aus... Was? Du meinst, das Ganze sei ein bisschen kurz? Tja, da hast du Recht. Man kann das Spiel in fünf Minuten durchspielen, und damit hat Barbie sogar den Klassiker *Rescue of Blobette* überholt (das hat damals sieben Minuten gedauert...). Übrigens ist das Spiel perfekt für Leute mit sehr schwachen Nerven geeignet, denn weder



während des Tauchens noch während der Mini-Games kann man überhaupt etwas verlieren. Es gibt nur zwei Optionen: Entweder man spielt das Spiel durch, oder man schaltet aus. Verlieren oder "Game Over" gibt es nicht.

bleibt nur die Frage: Warum zum Geier haben die Programmierer in ein Fünf-Minuten-Spielchen ein Passwortsystem eingebaut???



Autor: Benjamin Kegel

# Magical Tetris Challenge

Vertrieb: Activision

Hersteller: Capcom

Genre: Geschicklichkeit

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 70 DM

kurz&amp;knapp ninfo

Spieler: 2

Schwarzweiß: ja

Farbe: nein

Rumble-Funktion: ja

● viele Spielmodi

● geniale Innovationen

● 2-Spieler-Modus

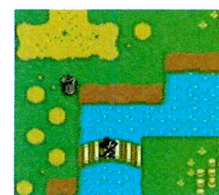
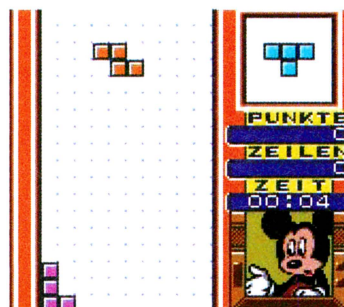
● batteriegestützter Highscore-Speicher

bewertung: 

**D**as neueste Tetris-Spiel heißt *Magical Tetris Challenge*, und es dürfte die beste Tetris-Version sein, die momentan auf dem Markt zu haben ist. Das Spiel hat neben der genialsten Spielidee der letzten zehn Jahre auch eine Disney-Lizenz, d.h. du steuerst im Spiel verschiedene Disney-Charaktere. Darunter finden sich alte Bekannte wie Micky, Donald und Goofy, die sich von dir durch die etlichen

verschiedenen Spielmodi dirigieren lassen. Neben der klassischen Tetris-Variante haben die Programmierer auch einige sehr interessante andere Spielprinzipie auf das Modul gepackt. Den Puzzle-Modus z.B. gab es schon in verschiedenen Tetris-Klonen zu sehen. Du bekommst zu Beginn ein bestimmtes Bild aus Steinen auf den Screen gepackt. Dann musst du versuchen, dieses Puzzle aus chaotischen Linien mit einem begrenzten Repertoire an Steinen aufzulösen. Dieser Modus wird dich etliche

Stunden an deinen Game Boy Color fesseln. Eine echte Neuheit ist der Harmony-Tetris-Mode, bei dem zwei Spieler per Link-Funktion synchron Linien abbauen müssen, damit sie auch wirklich von beiden Bildschirmen verschwinden. Tetris allein ist schon genial, die vielen gelungenen Zusatzoptionen sind da nur noch der Zuckerguß auf dem Kuchen... ■







# BIG

# N CLUB

Postfach 3161 48581 Gronau

## Komm' in den Club!

Das ist neu! Das gibt es nur bei uns! Wir laden dich ein in den big.N-Club. Beiträge oder Mitgliedsgebühren gibt es bei uns nicht, dafür viele Vorteile. Du kannst jede Menge Hard- und Software zu enorm günstige Preisen bestellen. Und Porto und Verpackung sind schon im Preis enthalten. Natürlich werden wir dich auch weiterhin mit exklusiven Angeboten und Aktionen überraschen.

Was musst du tun, um Mitglied zu werden? Eine Postkarte oder ein kurzer Brief reicht aus, und schon kommt der Clubausweis mit deiner Mitgliedsnummer postwendend angefliegen. Denk' dran: Nur als Clubmitglied profitierst du von den vielen Vorteilen. Und wie gesagt, die Mitgliedschaft kostet dich keinen Pfennig.

Hier meldest du dich an, falls du noch nicht volljährig bist, brauchen wir aber die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten.

(Fülle den Coupon bitte in Druckschrift aus.)

### Handy im Angebot!

Für alle Clubmitglieder ist unsere sensationelle Aboprämie auch separat verfügbar. Für nur 89,- DM inklusive Xtra Karte (mit 30,- DM Startguthaben) kannst du das Alcatel One Touch Easy Handy bei uns bestellen – vorausgesetzt du bist Clubmitglied, mindestens 16 Jahre alt (Ausweiskopie erforderlich!) und wohnst in Deutschland. Falls du noch kein Clubmitglied bist, dann fülle doch einfach den Coupon auf dieser Seite aus. Bei der Bestellung Clubnummer (oder Coupon), Name, Vorname, Adresse, Geburtsdatum sowie Telefonnummer angeben und die Unterschrift nicht vergessen. Für die Freischaltung benötigen wir außerdem ein sechsstelliges Kennwort nach Wahl („123456“ oder „Michel“). Die Lieferung erfolgt frei Haus.

Die Lieferung erfolgt nach Vorkasse (Scheck oder Bargeld), andere Zahlungsweisen können nicht berücksichtigt werden.

**Ja,** ich möchte Mitglied werden im:

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_



Unterschrift: \_\_\_\_\_



# Tarzan

Der Herr des Dschungels schwingt sich für seinen großen Auftritt direkt in das Nintendo 64. Wir verraten dir in unserem großen Intensiv-Test, ob das Spiel mit dem grandiosen Film mithalten kann!



3 Riesen-Features:

Tokyo Game Show – live vor Ort in Japan!

Leserumfrage – so wollt ihr eure big.N!

Schummeln mit dem Game Boy!

Außerdem für den  
**Game Boy (Color)**

Jeremy McGrath Supercross 2000,

Wario Land 3, Pong, Toonsylvania,

Metal Gear Ghost Babel,

The Muppets und unzählige

weitere Titel!

Die Mai-  
Ausgabe liegt am  
**26.04.2000**  
im Handel!

info



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



## VERLAGSANSCHRIFT

BriStein bv  
Kottendijk 72  
7522 BT Enschede  
Holland  
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64  
Fax: (0031) 53 – 430 91 57

## REDAKTIONSANSCHRIFT

BriStein Verlag GmbH  
Oststr. 4-6  
44866 Bochum  
Deutschland

## REDAKTION

Chefredaktion  
(gemeinsam verantwortlich für  
den Inhalt)  
Martin Mirbach  
E-Mail: mirbach@bristein.com  
Florian Seidel  
E-Mail: fseidel@bristein.com

## REDAKTIONSDIREKTOR

Martin Mirbach

## TEXTCHEF

Martin Wilmer

## TEAM

Tom Gerlach  
Benjamin Kegel  
Martin Messing  
Karsten Rohloff  
Björn Seum  
Lukas Wilde

## LAYOUT

Laurens Huizinga  
E-Mail: lou@bristein.com  
Hugo Hazebroek  
Harmen van 't Loo  
Arjan Bos

## HERAUSGEBER

Michel Kieselstein  
E-Mail: michelk@bristein.com

## GESCHÄFTSFÜHRER

J.M.J. den Brinker

## DRUCK

drukkerij moderna  
Schoebroekstraat 50  
B-3583 Paal-Beringen  
Belgien

## VERTRIEB

IPV GmbH  
Wendenstr. 27-29  
20097 Hamburg

## ANZEIGENLEITUNG

Michel Kieselstein

## ABO-SERVICE

big.N ABO-Service  
Postfach 3161  
48581 Gronau  
Jahresabo Inland (11  
Ausgaben): DM 88.- (inkl.  
MwSt., Versand und  
Zustellgebühr)  
Jahresabo Ausland: DM 98.-  
Zuständig:  
Elisabeth Goossen  
E-Mail: aho@bristein.com

big.N ist ein absolut unabhängiges  
Magazin und keine offizielle  
Nintendo-Lizenzangabe. Die in  
diesem Heft geäußerten Ansichten  
geben nicht unbedingt die Meinung  
der Firma Nintendo, ihrer Software-  
Partner oder die von Drittanbietern  
von Software wieder. Dieses Magazin  
ist urheberrechtlich geschützt, ebenso  
die mit ©, ®, und tm geschützten  
Spiele oder Charaktere der jeweiligen  
Hersteller oder Lizenzhalter der  
Produkte. Nachdruck, auch  
auszugsweise, bedarf der schriftlichen  
Genehmigung des Herausgebers.

**Bs BriStein** bv

big.N: Pokemon Stadium

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures,  
inc./Game Freak, inc.™ & © are trademarks  
of Nintendo Co. Ltd. © 2000 Nintendo

big.BOY: Jeremy McGrath Supercross 2000

© Acclaim 2000





**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**



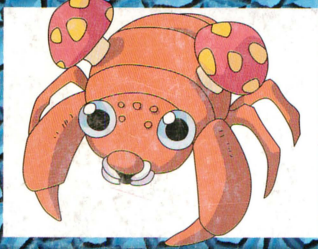
**Nintendo 64**  
GAME BOY **COLOR**

## SPIELREGELN

Zuerst musst du die Karten natürlich ausschneiden. Dann werden sie zu gleichen Teilen an zwei bis vier Spieler verteilt. Der Geber sucht sich eine Eigenschaft seiner obersten Karte aus und liest den Wert laut vor. Die anderen Mitspieler antworten mit dem entsprechenden Wert ihrer Figur. Wer den höchsten Wert hat, bekommt die Karten der anderen Mitspieler. Weisen zwei Karten den gleichen Wert auf, kommt es zu einem Stechen zwischen den betreffenden Spielern. Hierzu werden zunächst die soeben ausgespielten Karten aller Spieler auf den Tisch gelegt. Dann lesen die gleichstarken Spieler den Wert für diese Eigenschaft von ihrer nächsten Karte ab. Wer nun den höchsten Wert hat, gewinnt alle auf dem Tisch liegenden Karten sowie die aus dem Stechen. Gespielt wird, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.



## Paras



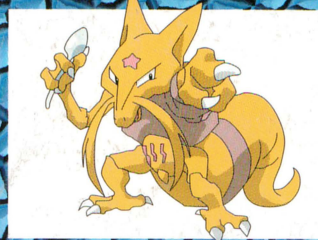
Stärke	49
Schnelligkeit	25
Intelligenz	30
Charisma	72
Spezialfähigkeiten	74

## Abra



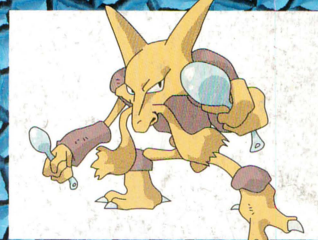
Stärke	67
Schnelligkeit	45
Intelligenz	30
Charisma	60
Spezialfähigkeiten	74

## Kadabra



Stärke	74
Schnelligkeit	51
Intelligenz	50
Charisma	71
Spezialfähigkeiten	77

## Simsala



Stärke	76
Schnelligkeit	54
Intelligenz	56
Charisma	80
Spezialfähigkeiten	85

## Glutexo



Stärke	75
Schnelligkeit	63
Intelligenz	47
Charisma	70
Spezialfähigkeiten	86

## Garados



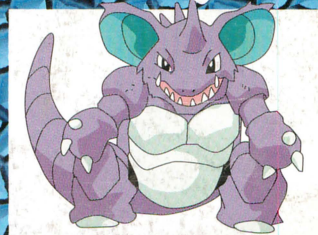
Stärke	42
Schnelligkeit	37
Intelligenz	55
Charisma	71
Spezialfähigkeiten	86

## Tauros



Stärke	85
Schnelligkeit	74
Intelligenz	35
Charisma	68
Spezialfähigkeiten	83

## Nidoking



Stärke	83
Schnelligkeit	61
Intelligenz	60
Charisma	70
Spezialfähigkeiten	89

## Machomei



Stärke	91
Schnelligkeit	41
Intelligenz	32
Charisma	73
Spezialfähigkeiten	87

## Tentoxa



Stärke	15
Schnelligkeit	15
Intelligenz	66
Charisma	78
Spezialfähigkeiten	85

## Parasek



Stärke	55
Schnelligkeit	28
Intelligenz	35
Charisma	75
Spezialfähigkeiten	77

## Bibor



Stärke	29
Schnelligkeit	70
Intelligenz	50
Charisma	80
Spezialfähigkeiten	88

# SPIELKARTEN SERIE: 4

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele. Die Spielregeln findest du im Heft.

AUSGABE NUMMER 4/2000



DM 8,80 • Sfr 8,80 • Bfr 220 • Dkr 46  
Lfr 214 • L 13000 • ös 70